
1997
GAME 风暴线
6
电子游戏软件

金脑 97

迎暑期，好消息

以目前的销售速度，预计5月20日左右，金脑97的总销量将突破五万块。届时，在日本生产的该产品的重要部件“JINAO97”集成块的价格，由于用量超过五万块，按当初合约，日方将给予较大幅度下调，该集成块的价格将直接影响到金脑97的成本。为此，公司决定按成本降低情况，自6月1日起，调低金脑97的批零价格，使用户和经销商也一同受益。欢迎新老经销商致电公司查询新价格。

另，同时鉴于PS、SS光碟机的价格已稳定并有所降低，自6月1日起，本公司给各经销商建议的金脑97整机参考零售价也将合理下调，如下：

金脑97PS　国内统一参考零售价：3180元。

金脑97SS　国内统一参考零售价：2980元。

暑期将近，正值各机房老板添置“武器”之时，金脑97此时调整价格，对机房老板无疑是一大实惠的利好，欢迎光临各地经销商处选购。

好的“武器”、“好刀”每天能给你多创造的收益，要远超过它本身的价格。还是老话：金脑97——利润的源泉。

金脑97愿意卖给曾购买过劣质转换板的客户，你若是还没用过这类产品的客户，可以直接买金脑的产品使用，也可以先试一下其它品种的，不满意再来找金脑，那时您的体会可能更深。

同时金脑警告某些单位和个人，刊登和散发不实广告要承担法律责任。

其他消息：

△5月20日，公司在深圳阳光酒店举行了金脑97销售突破5万块**庆祝酒会**，管理部门，业内人士应邀参加了酒会。

△关于深圳金脑电子科技有限公司进行**股份制改造**的工作也于日前开始实施。

△为感谢《电子游戏软件》读者、游戏爱好者对金脑97的支持和厚爱，为庆祝金脑97销售突破5万块，本公司特制作了一批**金脑97文化衫**赠送给广大游戏爱好者，索要请与公司联系，每件请付邮寄手续费10元。

△公司将发展一批**特别代理**，凡金脑97经销商均可提出申请。

深圳金脑电子科技有限公司

地址：深圳市福田区深南中路深圳国际科技大厦26层D座　邮码：518031

电话：0755-7907900、7906388　　传真：0755-7900837

97·6期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP　ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

论尽江湖
游戏新闻眼 …… 2
游戏秘辛：日本游戏杂志的惯技——吊胃口 …… 79

科普园地
游戏制作入门(十四) …… 40
DVD将成为次次世代游戏的主要媒介?! …… 44

世嘉世家
战歌 …… 25

天堂任鸟飞
国产游戏万花筒：三国忠烈传(FC) …… 34
鸡蛋仔俱乐部(GB) …… 28
枪之危机(SFC) …… 31

次世代天空
太空战士Ⅶ(PS) …… 8
钟楼2(PS) …… 11
樱大战(SS) …… 15
异灵(SS) …… 18
超级机器人大战F、LAST BRONX(SS) …… 21

格斗天书
街头霸王Ⅲ …… 37
GAME霸王塾 …… 40

PC CHANNEL
电脑游戏月旦评 …… 51
国产游戏 你怎么了? …… 54

游戏点评
GAME BAR …… 41

闯关族的家
闯关族的家 …… 76
大墙画廊 …… 74

秘技天地
秘技偏方 …… 48

蓦然回首
人间五十年之十五——前田庆次 …… 66
悠悠岁月 往日情怀 …… 36

三栖人
编辑部的故事之二——厕霸 …… 63

游戏新闻眼

You Xi Xin Wen Yan

主持人：邱兆龙

欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

TOPICS & ETC.

街头电脑屋毒害青少年值得警惕

（本刊讯） 时下，沈阳街头悄然出现上百家大大小小的“电脑练习房”或“电脑租赁屋”。这些场所的业主们自诩为“开发智力”，给青少年学习电脑知识提供服务，实际上大多数以赚取高额利润为目的搞电脑游戏活动。一些有识人士呼吁：“街头电脑屋变相毒害青少年值得警惕！”

在皇姑区黑龙江街上，一家新开业不久的电脑租赁屋生意十分红火。不足20平方米的房间内拥挤地摆放着十多台电脑，20几个学生模样的青少年正起劲地操作着。记者凑上前去细看，他们当中除一人在做英语单词测试外，其余全部在玩各种各样的电脑游戏。这些游戏中只有极少一部分属开发智力的类型，绝大多数宣传暴力、色情等不健康内容，如《笑傲江湖》、《美少女广场》等。

记者问一男孩在这里“学电脑”怎样收费？他说：“玩1小时收4元钱，这比电子游戏厅要便宜多了。”旁边一个男孩补充说：“我们去正规的电子游戏厅家里不让，到这儿来玩他们可就没办法了。”

为了清除电脑租赁活动中的违规行为，去年底，沈阳市文化稽查大队汇同公安、工商等部门，对20多家从事电脑游戏的街头电脑屋进行了处罚，并对群众反映强烈的予以查封。可如今，一些业主仍在偷偷摸摸地干着变相电脑游戏活动。对此，有关人士建议，在对电脑租赁活动加强监管的同时，教育部门要配合文化部门教育好学生，真正告别这些有害无益的活动。另外提醒那些“电脑练习房”业主们，必须停止这种坑害青少年的活动。

（本文转载自《光明日报》97年4月14日，新华社供该报专稿）

SOFTWARE

壮烈之战正徐徐迫近 《赤壁》将发行两个版本



▶此图仍是开发中的画面，正式版会略有不同的。

本刊讯（记者：苗子） 目前，北京前导软件有限公司正在开发的大型仿真游戏《赤壁》已接近尾声。测试和调整工作在紧张进行中，上市在望。

此次《赤壁》的发行尝试采用两种不同的版本和发行渠道来满足慕名已久的不同客户。一种是标准版，单片CD装，不零售，采取和品牌机整机捆绑销售或其它多种家用教娱软件打包销售的方法面市，预计将在六月下旬。此时购买某些品牌机的客户会惊喜地发现随机附带的软件中包括《赤壁》的标准版；另一种是豪华版，双CD装，预期零售价为128元。将于七月下旬在国内各软件专卖店上市，豪华版与标准版的区别在于过场AVI画面和网络功能。豪华版拥有大量实拍AVI过场画面和三种网络对战功能，而标准版的过场画面较为简单且没有网络对战功能搭载。但两种版本在具体游戏内容上是一样的，游戏性可以说丝毫不差。

《赤壁》的开发已近一年，笔者发稿时，正由专业人员（玩家？）测试和调整中。他们表示正是这种BY GAMERS（由玩家制作）、FOR GAMERS（为玩家制作）的开发宗旨使得《赤壁》能够尽量贴近国内玩家的心态习性而求大家满意。然而国内游戏软件开发在技术和经验上的确尚未成熟，因此正需要大家对《赤壁》做出自己公正的评判，以继续支持国内业界的工作。

TOPICS & ETC.

上海空档，北京多产 沪报记者发出的感叹

（本刊讯） 笔者目前在一份上海报纸上看到了一条名为“上海空档，北京多产，电脑游戏刊物外来货称雄”的文章。

文章大意为：上海目前十分流行游戏类的刊物，几种相关刊物销量均不菲。但这些刊物多为北京出版、上海则没有一家出版社出过或计划出版电子游戏类的书刊。

该文作者对此发表看法，说：“与出版社的冷淡形成对照，上海的青少年们对电脑游戏书刊表现出极大的热情，一些中学生反映，这类书激发了他们对电脑学习的兴趣，既有艺术性更有趣味性。而从家长中了解到的反馈信息也是认为这类书籍能启发孩子们动脑，一些特别出色的刊物更是引导了孩子们对电脑游戏的认识。因此，对于本地出版社而言，如何尽快改变电脑游戏书刊外来货称雄的情况，花力气为上海青少年多提供一些健康向上、开卷有益的此类书籍显得很有必要。同时，出版社更应看到，随着国内各地电脑教育的广泛普及和深入，这类书刊在一段时间的需求仍将是相当大的。

TOPICS & ETC.

香港媒体发生震荡《游戏志》渐呈霸王相

（本刊讯） 自94年下半年日本媒体对香港九家游戏杂志提起诉讼赔偿后，香港游戏杂志迅速组成两大集团。一是以本土攻略为主要特色的《游戏志》（GAME PLAYERS）；另一个是以任天堂香港代理万信主办的《GAME EXPRESS》和日刊《ファミ通》的中文版，名为《GAME 通信》。后者经济实力雄厚，前者则以一群酷爱电子游戏的年青人为核心，二者在香港市场斗拼近两年，可谓旗鼓相当。

今年4月下旬，索尼公司亚洲事务室的几位委员突然访问了《游戏志》并达成了以下几项共识：索尼承认《游戏志》为该公司认可的香港游戏杂志；各游戏杂志要使用游戏画面与涉及版权的资料时，必须事前取得有关游戏厂商的同意；索尼会对《游戏志》与日本软件生产商接触提供协助。

仔细分析以上几点“协议”，登载游戏画面要取得游戏生产商同意会使杂志很不方便，这是失。索尼承诺帮助《游戏志》与各厂商联系并与日本媒体同步提供游戏资料，将会使《游戏志》更正规、更国际化，时效性更强。实际上这次“共识”的最大意义还是心理上的而非实质上的。PS是目前的强势机种，如日中天。取得PS的独家报导权和“认可杂志”身份，对于别的杂志无疑是重大打击。

据悉，由《游戏志》创办的姐妹杂志《GAME WEEKLY》也将于近日创刊，并取得索尼认可。

与此同时，香港传出《GAME 通信》将停刊的传闻。原因一是由于授权限制杂志内容，本土化方面不如《游戏志》，还要付大量的版权费，有点得不偿失；二是万信集团是任天堂的香港总代理，但N64销售不畅，使万信左右为难。另外就是《游戏志》取得PS在香港授权刊物地位，给《GAME 通信》带来巨大冲击，正在寻找对应策略。但由于万信与任天堂的紧密关系及商业方面的考虑，要取得PS的认可和好感有一些困难，并且可能因此而失去任天堂的青睐。这一步棋不可不慎。

AMUSEMENT

百年苦修，一朝成雄 北京举办97年春季“VR战士”大赛

（本刊讯） 由世嘉华瀚公司与四通国际贸易公司主办的名为“北京97春季VR战士大会”的机街游戏大赛，于5月在北京世嘉华瀚下属的三家游戏中心举办。这是北京首次正式举办这类活动。



◀这就是大赛的宣传海报，上面较为详尽的写明了参赛的事宜。

比赛的游戏是SEGA著名的街机节目“VR战士2”，而且任何人均可报名参加，凡参加者都可以得到被称为“敢斗奖”的奖名，而冠军更可得到与世嘉华瀚签约及奖品土星主机和“VR战士2”CD一张。

至发稿之日，比赛尚未开始。本刊记者得到的消息称，比赛将于5月18日进行预赛，25日进行决赛。

SOFTWARE

热门TV GAME移民PC 国内有望暑期上市

（本刊讯） 自96年开始，由于具有优秀性能的WIN95操作系统在PC上普及以及PC自身硬件环境不断提高，日本几家大型游戏公司纷纷将TV GAME上的热门经典名作移植到PC上。

更值得国内玩家高兴的是：据业内人士透露，SEGA正与国内电脑软件厂商联系SEGA游戏的PC移植版本的国内代理事宜。国内玩家有望在暑假来临之际玩到包括“VR战士”、“VR特警”、“世嘉拉力”、“梦游美国”、“飞龙”等在街机房、次世代上火爆的游戏的PC移植版。甚至还包括早年在16位MD上风靡全球的“SONIC”1代和2代，“电”龄长些的玩家应该还记得那只可爱的刺猬吧。

TOPICS & ETC.

土星软件销售量上升

本刊美国专讯（记者：KEN） 据来自美国NPG集团互动娱乐软件服务机构的市场分析，1997年第一季度，世嘉土星在全世界的软件销售量比去年同期上升了135%，SS呈现稍稍复苏的势头。

由于采用灵活的软件制作策略，土星的游戏软件发售工作进入97年后有所好转。但与之相对应的是，其主机销售势头一蹶不振，仍然未有起色。

ACCESSORY

NEC与中国建立半导体生产合资公司

本刊上海专讯（记者：KEN） 国内最大的半导体合资企业于日前诞生。5月7日，日本NEC宣布了它在中国这个最大的半导体市场的新计划：成立总投资额高达10亿美元的上海华虹微电子合资公司，这标志着一个国产半导体生产基地已经开始建设。

随着国内家用电器和电脑生产量的增加，中国对半导体的需求量也急速增长。除了大规模生产各种半导体零件之外，NEC还将提供精细加工的技术，使得该合资企业的技术水平在国内处于领先地位。

该计划与96年开始的第9个五年计划相匹配，是中国半导体国产化的“909计划”中的一部分。合资公司预计可于1998年正式开工，月产量达2万枚以上。

NEC将引进目前世界上最先进的生产流水线，精细加工程度可达到线幅0.35到0.5微米。目前合资公司的资本金为7亿美元，其中中方股份占51%。

根据预测，到2000年，中国半导体市场的需求量将比1995年增加三倍，达147亿美元，年平均增长率为27%，远远超出了16%的亚洲平均增长量（日本除外）。在此以前，国内的半导体仍有80%需要依赖进口，为了能够提高IC片的国产化率，下巨资引进最新技术已是刻不容缓。

目前NEC在北京的合资公司已经开始生产线幅为0.7微米的4MB DRAM内存片。

游戏新闻眼

SOFTWARE

由于土星机能所限 东京番外地移植度被消减

本刊日本专讯（记者:KEN）“东京番外地”的移植似乎遇到了一些麻烦，其移植度可能没有以前宣布的那样高。

据来自接近 AM3 小组人士的消息称，鉴于某种“技术上的原因”，开发组将放弃采用全 3D 背景的计划，除了保留 3D 的边框之外，大背景仍然将沿用“VF2”的 2D 形式，而在玩家最为关心的光源处理问题方面，最终是宣布将不会使用。

在放弃了三维背景和光源处理部分以后，“东京番外地”事实上已经不再具有很强的吸引力了。由于稍早一些曾宣布其为“SS 历史上第一个全三维 ACT 游戏”，“LAST BRONX ”的期待度一下子上升了好几位。



▲原本要作为“VF3”抛砖石的“LAST BRONX”，这次并没有达到预期的目的。

目前可以确定的方面有：该游戏将由街机节目制作组开发、动画为 60 帧/秒、采用高解析度等等。关于目前的完成度众说纷纭，有消息称现在的开发工作仅完成了 30%，但也有消息说已完成了 70%，而且带有三维背景。

SOFTWARE

GAME ARTS 的又一力作 LUNAR 3 即将移植土星

本刊日本专讯（记者：KEN）作为土星上少数的 RPG 大作之一，“LUNAR”系列获得了很大的成功。有鉴于此，GAME ARTS 准备再接再厉，继续推出她的续集“LUNAR 3”。

据来自 GAME ARTS 的消息称，“LUNAR 3”的情节将发生在“LUNAR 2”1000 年之后，曾经在一代和二代中出现过的角色将会在三代中重现，游戏将更为有趣，所需要的时间也会更长。该游戏将会于年内推出。

另据来自世嘉 PC 移植组的消息称，Manx TT 和 Sky Target 两个大作已经开始了 WIN95 版本的制作。电脑玩家将再度有幸于 PC 上欣赏到土星的美丽光环。在此之前，世嘉已分别移植了“VR 战士”、“DAYTONA USA”和“飞龙”等作品，每个节目都让电脑玩家欣喜若狂。

HARDWARE

DVD 系统将在亚洲市场统一发售

本刊日本专讯（记者：KEN）据此间传来的可靠消息，先锋、索尼等日本各大家电企业，将于今年夏天向亚洲市场统一销售 DVD 系统，亚洲市场目前非常畅销的 VCD 系统将会受到很大打击，预计整个娱乐业将向 DVD 方向倾斜，而各公司之间的竞争将变得更为激烈。

先锋向欧洲市场的销售从 6 月份开始，接着便是针对中国、中国台湾、中国香港、印度尼西亚、新加坡、泰国和马来西亚等国家与地区的销售。该公司的 DVD 主机可兼容 LD 和 VCD，目前在日本的销售价格为 13 万日元（合人民币 1 万元），亚洲市场的销售价格基本与日本持平，预计第一年度可销售大约 7 万——8 万台。

东芝公司可以兼容 VCD 的产品也将于今年 7 月开始向以上亚洲国家及地区发售。该公司在马来西亚的工厂已经引进了 DVD 的生产流水线，因此价格较低，软件的制作方面也比较完善。

松下的主机已经于去年年底开始在亚洲市场发售，今年夏天的销售目标则将扩大到澳洲和新西兰。同时松下公司的产品已经在中国市场开始发售，并在香港电影协会的支持下，许多香港功夫片成为了第一批的 DVD 软件。

根据先锋公司的预计，到 2000 年，亚洲地区对 DVD 的需求量将会达到 370 万台，超过美国（290 万台）而成为世界上最大的 DVD 市场。而索尼亦认为亚洲市场的需求量在 2000 年达到 300 万台没有什么问题。


▲这就是在国内市场上有售的松下公司的 DVD－A300 型主机。

TOPICS & ETC.

世嘉万岱 管理层人员确定

本刊日本东京消息（记者：KEN）4 月 24 日，未来的“世嘉万岱企业”最高层决策层“最高经营会议”的人员名单最终确定，大川功（现 CSK 会长）、中山隼雄（现世嘉社长）和山科城（现万岱社长）在 8 人委员会中各占有一席之地。“最高经营会议”将拥有人事的决策任免权，是未来合并企业共同发展的必要保证。

进入 8 人委员会的成员还有福岛吉治（现 CSK 社长）、入交昭一郎（现世嘉副社长）、小形武德（世嘉专务、现中国世嘉华瀚总经理）、石上干雄（现万岱常务）、中川和昭（现万岱常务）等 5 人。议长由未来世嘉万岱的社长山科城担任。

由于 10 月将开始合并，现在的成员们正在开始讨论细节问题。具体的时间表将会在 5 月份的晚些时候推出。

未来的新会社将会分为多媒体、娱乐和玩具三大部分，分别负责处理家用游戏机软件、主题公园及街机、玩具设计等业务。

HARDWARE 世嘉新主机动向扑朔迷离

本刊日本专讯 （记者：KEN） 由于土星在三维机能上的缺陷，使得玩家重新把目光又集中到了世嘉的新一代主机身上，而世嘉又迟迟不作明确的表态，这就使得有关“黑带”的传说扑朔迷离。据来自此间的特别消息称，世嘉目前正在与日立及摩托罗拉公司商讨新主机所使用的芯片问题，考虑到与原 32 位元主机的兼容性，世嘉有可能继续使用日立公司的芯片（Super H，64bit），而摩托罗拉的 POWER PC603 因其功能强大，也将被考虑使用到新主机上。这样加上专用的 3DFX 的三维图形处理芯片，世嘉新一代的主机仍然将会是多 CPU 的游戏机。而微软公司的 DIRECT X 编程系统将最有可能称为新主机所选用的 OS（OPERATION SYSTEM，操作系统）。

根据 3DFX 制造公司于 4 月 17 日发表的公告，该公司将很快将芯片转为民用。而世嘉作为参股方，已购买了 70 万股该公司的股票。早些时候，从股票交易委员会得到的文件亦证实，3DFX 正在使用维多公司（VOODOO）的图形技术发展世嘉新一代主机的专用芯片组。根据协议，世嘉对该产品将享有三年的独占使用权，对于高速发展的电子业来说，这也就意味着世嘉会在很长的一段时间内保持家用游戏机的技术领先。

目前已经得到证实的消息称，世嘉已经开始了在一个新系统上的开发工作，这个系统的代号就是“黑带”，它将在 3DFX 的未来发展中扮演一个重要的角色。在股票交易委员会的文件中称，“公司适时地开发了世嘉的专用芯片组，而世嘉新一代主机的销售情况将对公司未来的商业利润、经济状况、和运作起到决定性的作用”。换句话说，世嘉新主机的好坏将直接影响到 3DFX 的未来。

维多图形技术公司是世嘉投资建立起来的一个三维图形芯片技术开发公司，专门负责研制世嘉新家用主机的开发平台。目前该公司正在大力开发一种称为“班西”（BANSHEE）的芯片，它具有很高的性能，可为 PC 机及街机市场提供三维和二维的图像处理。“班西”预计将会于明年第一季度正式发售。

另据来自日本方面的消息称，“VF3”将会通过提升装置被完全移植至土星。

家用游戏佳作迭出 柯纳米收益节节上升 TOPICS & ETC.

本刊日本专讯（记者：KEN） 到明年 3 月，柯纳米的预期经常利润可达 90 亿日元前后（约合 9 千万美元），与前期推定的实绩相比增加了 23%，该公司在 90 年 2 月创下的最高利润纪录——89 亿 8500 万日元——将极有可能被刷新。

家用游戏软件的销售额大幅度上升、新作品的积极投入，是柯纳米获得成功的主要保证。去年 3 月至今年 3 月，该公司的销售额高达 680 亿日元（约合 6 亿美元），销售量进入发售当周前 20 位的软件多达 80 余个。除了为老朋友索尼和任天堂制作游戏之外，柯纳米还积极开拓国内外其他市场，为世嘉土星等其他游戏设备开发了大量软件，市场环境日益改良。

本期家用游戏软件的比例为 45%，比前期上升了 5 个百分点。90 年公司取得最高经济收益时，家用软件的比例达 86%，而从目前的情况来看，收益的来源已更为分散，所担的风险更小。

随着与 IBM 共同开发的街机底板“COBRA”日益受到市场的重视，以及家用游戏方面与广井王子的进一步合作，预计柯纳米在未来一年内的事务必将蒸蒸日上。

此外，据来自世嘉控股公司 CSK 的消息称，该公司的经常利润与去年同期相比也上升了 2.4 倍，达 73 亿日元（7 千万美元），由于与电脑有关的业务进一步增长，预计该公司的未来收益仍然非常乐观。

SOFTWARE 索尼克挟最新技术 将在土星上闪电出击

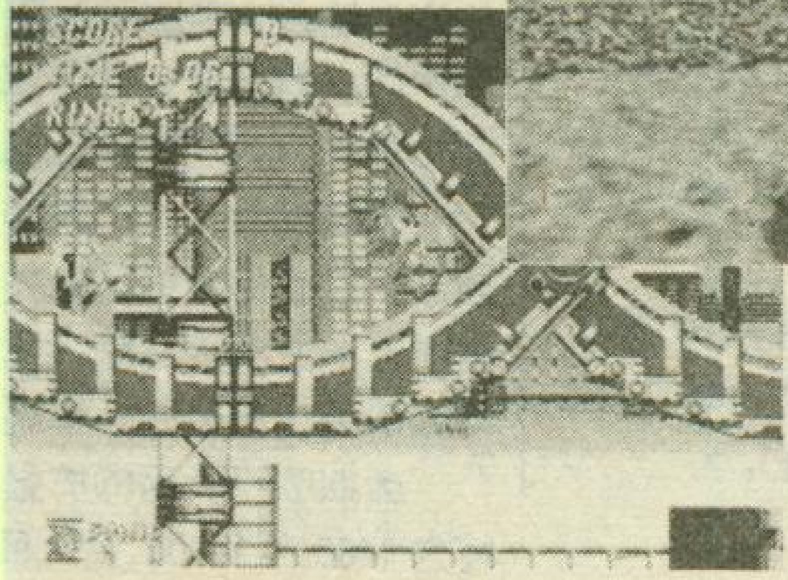
本刊日本专讯（记者：KEN）据来自日本的特别消息，一个被称为“SONIC 计划”的软件研制工作正在世嘉内部悄悄进行着。该计划将于年底推出一个真正的全三维索尼克游戏，据称由于采用了最新的技术，其画面效果堪与“马里奥 64”相媲美。

作为这个计划的先发阵容，一个被称为“SONIC JAM”的游戏将会在今年六月首先露面。该游戏是 MD 中所有索尼克的合集，100% 的 MD 移植作品。但与原作不同的是，游戏中增加了一个被称为“索尼克世界”的全三维迷你游戏，玩家可自由操纵索尼克在立体的世界中奔跑、游玩，并需要回答一些有关该系列的小问题。据称在这个迷你游戏里，世嘉即首次试用了上述最新技术，使得其三维画面达到了 SS 从未攀登到的高峰。

与“马里奥赛车”相同的是，世嘉亦宣布了土星版“索尼克赛车”的制作计划，该节目将于年内推出。

另外据来自美国的消息，FOX INTERACTIVE 和 ARGONAUT 正在为土星研制一个全三维的动作游戏“何谓科罗克？”（WHAT IS CROC），据称该游戏将也使用一种土星从未采用过的最新技术，从而使 SS 的三维水平迈上一个新台阶。

▼令人怀念的“SONIC”终于要出现在土星之上了。可我们还怀念“光明力量”、“EX－RANZA”、“异形战士”、“俄罗斯方块”……





▲有了“NiGHTS”的制作经验，这款“SONIC JAM”应该不会让玩家失望，但比起“马里奥 64”来还是稍逊一筹。

HARDWARE

全力孵化“旧鸡” 万岱延期“下蛋”

本刊日本专讯（记者：KEN）　预定于5月下旬发售、将给万岱带来福气的喜蛋“たまごっち”于7日宣布延期，该游戏的发售将推迟二到三个月。由于先前已发售的旧版本供不应求，万岱已决定目前先将精力集中在旧版本游戏的生产上，稍后才考虑新机型的问题。



“たまごっち”是一个使用了动画片主人公的蛋形便携式液晶游戏机，有点类似于以前任天堂推出的、固定内容的液晶游戏机，但形状和样子更为小巧，可作为颈部装饰或钥匙圈，所以颇受青少年女性的欢迎。而且万岱还不断地推出具有不同游戏内容的“たまごっち”新机型，使之成为一个系列产品。

延迟发售的有预定五月推出的“小天使的たまごっち”、六月推出的“在森林中发现的たまごっち”和七月推出的“在海洋中发现的たまごっち”三种，分别将推迟到七、八、九三个月中发售。目前已经发售的旧机型，五月份的产量达200万个，六月则预计可达300万个，所以新机型的延迟发售显得非常必要。

应用户的要求，日本将于七月份推出英语版的“たまごっち”，售价同日语版一样为一千九百八十日元（合人民币160元）。

由于将简单加工程序安排在劳动力价格低的中国、泰国和马来西亚，该产品的利润颇高，到六月底其累计出荷量已经高达1000万个以上。高额的收益也使得仿冒者趋之若鹜，目前万岱已经开始起诉一家在大阪的工厂生产相似的产品，相信日后的官司还会很多。

此外，由于喜蛋带来的特别利润，使得万岱经济情况略有好转，今年三月该公司按照六配一的比例向各股东配送了股票。

另，从7月12日起在日本还将上演以“たまごっち”为蓝本的卡通片，内容以“たまごっち”的故乡生活为主。

TOPICS & ETC.

PS走好调 索尼赚大钱

本刊日本专讯（记者：KEN）　索尼音乐企业今年到98年3月的预期连结纯利润高达265亿日元（合2亿6千万美元），为去年同期的2.1倍，但这并非表明索尼在日本的音乐事业有所复苏，相反的，只是由于旗下负责游戏的公司SCE业绩显赫，才使得索尼获益非浅。

SCE今年的收益达到了191亿日元，较之去年同期增长了二倍半。由于PS的销售量节节上升，其连结销售额已高达6500亿日元（合65亿美元），已经具备了超过世嘉企业和任天堂的实力，'98年内可望争得业界老大的交椅。

SCE于1993年11月正式设立，94年12月推出32位元游戏机「PLAY STATION」，到三月底，PS在全世界的累计出荷量已达到1350万台，其中光是96年3月到97年3月的一年间就销售了890万台，其增长势头令人叹为观止。

由于世嘉与万岱合并之后将对SCE的事业产生一定的打击，而且N64在欧美地区的销售情况也开始好转，索尼已经开始制订加强销售的计划，以期实现其力争第一的宏大目标。

SOFTWARE

可预测病情的游戏诞生

本刊日本消息（记者：KEN）　软件开发公司ACTY ART公司（大阪市，社长东雄治）将于今年10月在索尼PS主机上发售一个家庭用健康诊断软件，这是家用游戏机中开发的第一个真正的医疗软件。玩家可以在自己的家中，通过简单的问诊来进行医疗诊断，所以颇受一些行动不便的老人的欢迎。

问诊的对象按照外科、内科进行分类，根据电视画面上的提示，用户可以简单地使用手柄选择相关的症状进行疾病的判定和诊断。日本国立中心医院的院长市川平三郎先生为该软件的监督。

该软件的预定售价为12000至15000左右。

HARDWARE

从来只知人声美 未料电脑会唱歌

本刊日本专讯（记者：KEN）　日本音乐产业的大手企业雅马哈于5月7日宣布了电脑歌唱合成音系统的开发计划，通过对性别、年龄的选择可以改变唱歌的方式与音调。该系统的必备外设电子音源扩张键盘将于6月25日发售，用户届时便可享受由“VIRTUA SINGER”（虚拟歌手）软件带来的乐趣。

电脑歌曲的歌词部分，可通过键盘用日文平假名的方法输入，歌曲可以用音响设备输入或自己谱曲。用户可以自行设定性别、年龄、声音的抑扬、发音时间、呼吸等等，享受到自己创造的歌手带来的感染力。

雅马哈为了这个软件大量研究了人类发音的声波频率，这使得该软件对人类声音的模拟达到了以往电脑所不能达到的高度，并可以表现音色的强弱，这对于电脑智能化来说是一个划时代的进步。

虚拟歌手所用的扩张键盘及电子音源装置的售价将为14800－19800，合人民币2000元左右。

SOFTWARE

幻想水浒传 全新登场

本刊日本专讯（记者：KEN）　应来自玩家的强烈要求，柯纳米为土星移植的RPG「幻想水浒传」将会更新画面质量、增加新的地图，并增加新的故事发展内容。由于该作品是二维的RPG，故此相信土星将会很容易做到这一点。「幻」曾经在PS上引起很大的轰动，移植到土星上使得许多玩家翘首以盼。但是SS版究竟在何时发售目前尚无定论。因为柯纳米已经宣布今年没有为土星制作RPG的计划。

TOPICS & ETC.

香港逐渐成为亚洲游戏界中心 索尼正式进入亚洲市场



▲亚洲版主机的颜色并没有很大的变化，在主机的右上角标有“VIDEO CD”字样。

（本刊讯） 随着亚洲地区经济的增长，和以香港为着的东南亚地区电玩业的繁荣，日本游戏厂商亦分别开始开拓亚洲市场。

继去年香港的’96 AM SHOW 和今年 SCE 的 ASIA PROJECT 之后，香港逐渐被更多的日本厂商所关注，称它作亚洲游戏界（注意这里没有说“业”）的中心毫不为过。

索尼为了开拓亚洲市场，今年推出了 PS 的亚洲区专用主机。其主机的配套中包括一支手柄，一根电源线，一根 AV 线。另外还有两个电源插头转换装置，以适应亚洲各地不同的需要。而这款主机最为特殊的是还附带了 VCD 解码功能，可以直接播放 VCD 软件。这对于国内玩家来说，是与土星竞争的有利手段之一。

只言片语 （协力/SHADOW PHOENIX）

★在 PC 机上大受欢迎的 AVG“FANTASYME”，将由 ONTRIGGER 公司移植到 SS 上预定发售日为 8 月。

★名为“FALCOM CLASSICS”（FALCOM 经典）的 A · RPG 将由 FALCOM 及 VICTOR 公司在 11 月登陆土星。该游戏将 FALCOm 公司著名的三款 A · RPG 游戏《屠龙者》、《伊苏》、《ザナドゥ》全都收录在 2 张光盘之内。

★一款名为《立方体管家——安娜未来篇》的 ACT 由 YANOMAN 制作在 SS 上，并由 IMAGINEER 在 5 月 23 日发售。

★TATIO 将为 SS 发售两款射击游戏：一款是由 MEDIA QUEST 制作的成功 3DSTG《RAY STORM》的改版《RAYER SECTION》，预定今秋发售；另一款为 ACTION ENTERTAIT MENT 制作的 2DSTG《GUN FRONTIER——GAMEST GEARS VOL.S2》，预定 7 月发售。

★HUDSON 预定今秋将在 SS 上制作 AVG《金田一少年的事件薄》。

★IMAGINEER 预定 6 月 13 日在 SS 上发售名为《WELCOM HOUSE》的 AVG。还预定于 8 月 8 日在 SS 上发售名为《疯狂姐姐》的 AVG。

★ I’MAX 将以 3900 日元的低价推出科幻 SLG《CYBER DOLL》的复刻版，并定于 6 月 6 日发售 SS 版。

★今夏，ASCII 将为 SS 和 PS 制作《音乐工具 2》，这是著名的游戏制作类游戏中的一款。

★《究极虎 Ⅱ》将于 7 月出现在土星之上，制作这款著名 STG 续集的公司是 NAXAT。

★台球游戏《SIDE POCKET》的第 3 集，7 月就会被 DATA EAST 推上 SS 的屏幕。

★老牌 STG 制作者 TAITO 将推出名为《G DARIUS》的横版街机 STG，但上市日期仍未决定。

★IMAGINEER 预定于今夏在 PS 上推出 RPG 游戏《G · O · D PURE》（全称为“GROWTH OR DEVOLUTION PURE”，意为“成长或退化 纯洁”。

★MASIYA 的《重装机兵 VELKEN2》预定在 7 月出现在 PS 上，这是 SFC 同名 ACT 大作的续集，但采取了 3DSTG 的形式。该公司的另一著名 SLG 系列《兰古瑞萨》将分别以《LANGRISSER Ⅰ & Ⅱ SPECIAL BAGGAGE》和《LANGRI SSER Ⅰ & Ⅱ REGULAR BAGGAGE》为名预定 7 月推出，该游戏将 MD 版《LANGRISSER》及 SFC 版《DER LANGRI SSER》收录在一张光盘之

★SCE 预定 6 月 27 日以一款名为《TOTAL NBA’97》的 PS 游戏染指 SPG 的领域。

★为配合明年的法国世界杯，HUMAN 将在 6 月 27 日推出该公司的足球系列游戏的最新一集《阵型足球’97——法兰西之路》，在 PS 上发行。

★SCE 将在今夏推出一款特别版的 PS 老作品《弧光少年——怪物游戏》（ARC THE LAD MONSTER GAME）。该游戏可用早先推出的《弧光少年 2》（妖精战士 2）的进度调出不同的怪物进行游戏，也可与朋友对战。

★ASCII 在年内将会推出 PS 版的《RPG 工具 3》及《S · RPG 工具》这两款游戏。

★CAPCOM 果然将于今夏在 PS 上推出增加了可选人物的《街头霸王 EX PLUS》的 3D FTG。

★KONAMI 在 PS 上推出以“PLAY STATION THE BEST”低价位 GAME 系列作品，目前上市的有《大盗伍佑卫门之宇宙海贼》、《幻想水浒传》及《极上 Q 版沙罗曼蛇 · 豪华版》。其他“THE BEST”作品还有例如《A 列车 Ⅳ》、《95 格斗之王》，《信长野望 · 霸王传》、《MYST》、《铁拳》等等。

★美国软件榜（截止日期 97.5.16）①《DOOM64》（N64, STG）②《NEED FOR SPEED2》（PS, RAC）③《WCW VS THE WORLD》（PS, SPG）④《BLAST CORPS》（N64, ACT）⑤《NBA SHOOT 97》（PS, SPG）⑥《汪达尔之心——失落的古代文明》（PS, S · RPG）⑦《马里奥赛车 64》（N64, RAC）⑧《VR 垒球’97》（PS, SPG）⑨《NBA LIVE 97》（SS, SPG）⑩《星球大战——帝国之影》（N64, STG）（按：看来在美国还是体育游戏最吃香啊！）

★日本新作期待排行：①《勇者斗恶龙 Ⅶ》（PS, ENIX, RPG）②《太空战士战略版》（PS, SQUARE, S · RPG）③《生化危机 2》（PS, CAPCOM, AVG）④《SAGA FRONTIER》（PS, SQUARE, RPG）⑤《VR 战士 3》（SS, SEGA, 3DFTG）⑥《超级机器人大战 F》（SS, BANPRESTO, SLG）⑦《打比种马培植》（PS.ASCII.SLG）⑧《GRANDIA》（SS, GAME ARTS, RPG）⑨《街》（SS, CHUNSOFT, AVG）⑩《心跳纪念品～虹色的青春》（PS, KONAMI ,AVG）

★为了让玩家从“只言片语”中得到消息的后续报道，将自今年 1 期起逐期将它“㊣”之！本期篇幅有限，只将 1、2 期“㊣”之！

㊣（97.1）除《The Sequsl to MYST RIVEN》及 N64 新作、《浪客剑心》及《修罗之门》外全已发行。

（97.2）①超任节目动向不明。②《烈传》不必冗言。③《超时空要塞》定于本月发行。④《御意见无用》于 7 月下旬发行。⑤《心跳之虹色青春》于 7 月 10 日发行。⑥《真机械人战线》发售日未定。⑦其他均已推出。

太空战士Ⅶ

纵横开阖
波澜壮阔

因地制宜，游戏攻略自然也是这样。对于FF7这样的极品大作我们当然不会采取落套的“夹生剧情”，因此将秘技部分与剧情部分分开介绍。从本期起我们将刊出大量引用原作对白的小说攻略，望大家喜欢。

PS		
	厂商 SQUARE	类型 RPG
	媒体 CD-ROM×3	发售日 97.1.31



这就是最终幻想吗?引用部分原作对白的小说攻略终于登场了!

黑暗中，一个极遥远的声音在耳边响起:“你还好吧?……那次不也只擦伤了膝盖吗……”我睁开双眼，只见那位卖花少女正关切地注视着我，但刚才的声音明明是男……噢不，头要理解开了。这时她也认出了我:“先生，您还记得我吗?我是卖花的艾莉丝。”

“叫我克劳德，我是个雇佣兵。”她忽然对我的魔石产生了兴趣，因为她也有一颗，一颗白色却发出淡青色光芒的魔石。“这是妈妈留给我的，”她说，“它的特别之处就在于什么用也没有。”

就在这时，神罗治安部的雷诺（レノ）闯了进来，他的目标似乎是艾莉丝!?不过生意也来了，艾莉丝雇我作了保镖，报酬竟是……一次约会?!我顾不得还价，急忙带她从被我砸穿的屋顶逃了出去，直奔她在五番街的家。

来到她家门前，我不由一愣，向来只有肮脏与死亡的魔晃城竟会有如此美丽的仙境。而她的母亲艾尔米娜（エルミナ）一眼便看出我曾作过神罗战士。当我告诉她我要去七番街时，她支开了艾莉丝。“请你在晚上悄悄离开好吗?……”对这种话我并不奇怪，比起跟着我九死一生，还是这世外桃源更适合艾莉丝。

然而，在五番街的出口，我被艾莉丝堵个正着，只好继续当保镖。来到七番街的闸门前，艾莉丝触景生情，突然问我:“你是几级战士?”

几乎与此同时，那个声音出现在脑中:“一级。”

“对，是一级。”我说。

“跟他一样。”艾莉丝悠悠地说。

“跟谁一样?”

“我所喜欢的第一个人。”

这时，从七番街驶出一辆大车。迪芙就在上面!艾莉丝的反应更快，抢先一步追了上去。

转过弯，前面闪出一片市镇，艾莉丝告诉我这儿叫华尔市（ウォールマーケット），是个龙蛇混杂之处。我四下打听，终于摸到了多恩·格尔尼奥（ドン·コルネオ）的家。

“格尔尼奥对男人没兴趣。”门卫一把将我推开。

“这可如何是好?硬闯会把事情搞大的。”我求助于艾莉丝，却发现她正在偷偷地笑。

“克劳德，你扮成个女孩子不是很合适吗?”

“什，什么?我可是个男人啊!”

但艾莉丝已经决定了一切，我也没有办法。

经过一番化装，我和艾莉丝顺利地进入了格尔尼奥的家，这儿简直是个“后宫”。迪芙怎会来这儿?心中的谜团直到与迪芙重逢那刻才得以解开。原来，在五号魔晃炉失散后，巴瑞特在七番街抓住个探子，并拷问出指使者正是格尔尼奥。此人既是地头蛇又是色魔，每天都要从三个姑娘中挑一个去陪他。迪芙便利用这点打入调查。果然，我们很快被带到格尔尼奥面前，也不知我哪点儿吸引了他，中“彩”的竟然是我。

格尔尼奥很快说了实话，但我宁愿那不是真的。他只是受委托调查巴瑞特一伙的总部，而神罗真正的目的是催毁支撑七番街上层平台的立柱，宁可错杀一千也要消灭巴瑞特的组织!问题相当严重，我们顾不上处理格尔尼奥便急着去救人，可没想到他还有个开关……

与此同时，在神罗大厦……

神罗集团董事长对计划的顺利进行十分满意，只有城市开发总管利普（リーブ）试图阻止，但权力显然不在他手中。

另一方面，落入下水道的克劳德渐渐醒来……

我还活着，又没被摔死!艾莉斯和迪芙看来也无大碍。事不宜迟，我们立即赶往那根支柱。刚穿过列车墓场，就有一阵阵的枪声传入耳际。只见几个人围在那里，而立柱的顶端不时冒出火光。突然，一个人摔了下来，硬生生地拍在地上!他正是威奇。

“克劳德先生……巴瑞特……上面……帮，帮帮他吧!”吃力地吐出几个字，他就闭上了双眼。

一时间我感到战士的血又在体内涌动。“艾莉丝，这儿交给你了!”我转身登上了旋梯。

“艾莉丝，在七番街我的店里有个叫玛莲（マリン）的女孩，拜托了!”说完迪芙也赶了上来。

昔日灯火辉煌的支柱如今已溅满鲜血，巴瑞特的部队全都倒在旋梯上，他本人正朝一架直升机开火。突然，那飞连续几个规避动作晃到我们身后，同时雷诺跳了下来按动了一个开关，我心中暗叫不好，急忙招呼围攻雷诺。

任凭他如何厉害，必竟双拳难敌四手，何况是三人。可竟没能抓住他。这时迪芙已赶过去拆那炸弹，所幸我及时阻止了她:“别动!那不是一般的定时炸弹!”

“哼哼，这回你说对了。”只见另一个治安部成员祖安（ツォン）出现在直升机上，而且艾莉丝就倒在旁边。我意识到，他们的计划比我想象的要周密得多……我恐怕是最笨的保镖了。“你要把艾莉丝怎么样?”这句话我无论如何要问!

“我只知道要活捉‘古代种’。现在还是想想你自己吧，马上就要爆炸了。哈哈哈——”

直升机带着他的笑声远去，与此同时，爆开始了。而巴瑞特只找到一根钢缆。事到如今，只有孤注一掷，我们三个靠这一根钢缆荡了出去……魔晃城的八分之一终于坍塌了。

我们落到了六番街的公园，但其他人显然已葬身在瓦砾之下。巴瑞特高呼着威奇等人的名字，继而举枪狂射，象是在告慰战友的亡灵。迪芙满脸沮丧，许久才吐出一句话:“都是我们的错吗?”

"不!"巴瑞特吼道:"这全是神罗那伙干的!独裁的欲望驱使他们吸吮星球的生命,不消灭他们这星球必死无疑!迪芙,一日未打倒神罗,我们就要战斗一日!"

巴瑞特怒火满腔之时我正在想另一件事:什么是"古代种"?为了寻找答案,我直奔艾莉丝的家,那使我第一次了解到艾莉丝的过去。

十五年前,艾尔米娜收到了正在犹太作战的丈夫的来信,但她没在车站见到丈夫,却遇到一位濒死的妇女和她的女儿。那正是艾莉丝的亲生母亲伊法尔娜(**イファルナ**)与年幼的艾莉丝。伊法尔娜死后,艾尔米娜收养了艾莉丝,并渐渐发现这不是一个普通的女孩。她似乎不对死亡感到悲伤,即使是亲生母亲的死……"妈妈只是回到星星里去了。"艾莉丝曾这样告诉艾美娜。此后又奇迹般地预知到艾尔米娜丈夫的死。再后来,神罗集团的祖安战士上门来,说艾莉丝是能够引导人们找到无上的幸福之地的"古代种",并一直要把她带走。这次,艾莉丝自愿被带去神罗大厦,才换得玛莲的安全。

见到玛莲已平安无事,我们决定去救艾莉丝。在华尔市的角落里有一根钢缆,我们顺着它神不知鬼不觉地摸到神罗大厦门前。按理我该比谁都熟悉这儿,但现在却什么也想不起。"难道我不是在这儿接受的魔晃洗礼吗?"这念头只是一闪而过,我早已习惯回避这些问题。

我直接破门而入,区区几个神罗兵对已是战士级的我来说无异于以卵击石。不过寻找艾莉丝就如大海捞针了,我不得不爬进66层厕所的通风道去偷听,才知道她已落入科学部主管宝条博士手中。我们跟踪宝条到了67楼,发现有两个实验样本。一个是只全身通红类似狮子的猛兽;另一个不知是什么生物,有点象人形,但脖子上面却什么也没有!旁边写着几个字:杰诺瓦(**ジェノバ**)。

登上68楼,终于见到了艾莉丝。她被关进了一个圆形密封舱。而宝条正把那只红色猛兽送了进去。

"克劳德,救救我!"艾莉丝用期待的目光望着我。

我猛然转向巴瑞特:"你已经有主意了吧!"

"当然!"话音未落,他的枪就开口说话了。

这下宝条急了,连忙打开门去检查,冷不防一团红光将它击倒在地。那猛兽动作太快了,我几乎没看清它的出手!然而更叫人吃惊的还在后面,当另一个怪物出现时,那红色的猛兽说出了人类的语言:"我来帮你们一下吧!你们可以叫我赤红十三(**レッドⅧ**)。"

战斗虽然胜利了,事情却开始变得不顺利了。当鲁得(**ルード**)和祖安出现时我才意识到,66楼的电梯原来是个陷井。

我们先被带到了70层董事长办公室,在那儿我又了解到一些古代种的事。所谓"古代种"是指生活在数千年前的、自称为塞特拉(**セトラ**)的种族。但不知什么原因,现在已经几乎消失。神罗抓艾莉丝是为了找到传说中只有古代种才知道的"盟约之地",因为那儿有无尽的魔晃能源……为了弄清"盟约之地"的含义,在牢房内我们又提出这个问题。但艾莉丝也说不清,只记得两句莫名其妙的话:"塞特拉之民,自星而生,与星交流,开拓星球……塞特拉之民,回到盟约之地,那是星星赐予无上幸福的安身之处。"此外,她也曾听到过死去了的亲生母亲的话,让她离开魔晃城去寻找自己的盟约之地。但说到与星星交流,她就只能听到许多人在讲话,却听不清内容。无奈,我只好用睡觉来摆脱烦恼。

半夜,我突然醒了。四下静得出奇,再往门口一看,门开了!?守卫倒在血泊中。救出其他人,我去看那守卫,发现他的伤口不是人类能够制造的!果然,样品杰诺瓦不翼而飞,69层尸横遍野,就连董事长也在劫难逃。但对我触动最大的是杀死他的那把剑,因为我永远也忘不了它的主人——萨非罗斯(**セフィロス**)!他还活着吗?这个问题在宇宙开发部的帕尔马(**パルマー**)口中得到了证实,他目睹了一切,并说萨非罗斯是为了不让神罗得到盟约之地才杀人灭口。

这时,董事长的独子鲁佛斯(**ルーファウス**)赶到,并狂傲地宣布要用恐怖统治一切。等艾莉丝他们撤走之后,我终于压不住怒火拔刀就劈,就算实力悬殊我也要阻止他去"盟约之地"。

然而鲁佛斯根本没把我放在眼里,只随便应付了几招就离开了。这时我才开始冷静地思考目前的处境。下面已被重重包围,硬冲势比登天。忽然,我想起在一层见过的汽车展览……是的,我要用汽车冲出去,但不是从一层。

哗啦!我一马当先冲破了二层的玻璃,一提一压,摩托稳稳地落在高架公路上。看到同伙的车开过去后,我抽出了刀,因为在反光镜里映出的是神罗兵。

我真后悔走这条路,它根本没修完!当装甲战车冲过来时,我们都明白这回是背"崖"一战,但也相信胜利的黎明就在眼前!

离开魔晃城后,我为了报仇开始追踪萨非罗斯,可那时我并不知道,这恰恰是萨非罗斯希望我做的。

一进卡姆镇就听说有个披黑斗篷,手拿一把超长的刀的男子向东去了。我肯定那是萨非罗斯,世上没有第二个人使得了"正宗"这样的长刀。应巴瑞特的要求,我讲述了自己对萨非罗斯从仰慕到仇恨的经过……

以前,萨非罗斯是名震天下的英雄,也是我的偶像。在五年前的某一天,我们去我的故乡尼普尔海姆村调查后山的魔晃炉。那次正是迪芙带路,上山前我们三人还照了张合影。随后我们进入了魔晃炉,在主体的中心有若干只密封舱及一扇打不开的门,上面这与着 JENOVA 我原以为那些密封舱是制造魔石的,但当我向里面张望时,却看到一张狰狞的面孔。萨非罗斯告诉我这是由宝条博士制造的怪兽。我清楚地记得当时的谈话,他说:"你们普通战士也是浸过魔晃的,虽然区别于普通人但还是人类。然而它所浸着的是你们无法相比的高浓度魔晃。"接着,我问了一个使我悔恨终生的问题:"你说普通战士,难道你不同吗?"这使他怀疑自己的力量来源。于是他开始翻阅神罗别墅地下室的资料,并有所发现。

原来神罗的人曾在2000年前的地层内发现一种处于休眠的生物,伽斯特(**ガスト**)博士称之为"杰诺瓦",并推知"古代种"的情况。然而就萨非罗斯所知,他的妈妈也叫"杰诺瓦"。忽然有一天,他称我为"叛徒",说这个星球本来是属于塞特拉的,他们四处流浪开发星球,并在盟约之地找到了无上的幸福。而当时的人类贪图安乐、抢夺资源,又在星球面临灾难时逃走。塞特拉族人拼死保住了星球,却成为仅存于报告中的"古代种",他自己则是伽斯特借助杰诺瓦制造出的古代种。说完,就冲了出去。

那时我简直不敢相信自己的眼睛,我的故乡化成了一片火海,妈妈死了,萨非罗斯还在杀人!为了追他我奔到了魔晃炉,却见到迪芙被一刀斩落。我不顾一切的冲上去,只见他正对一个人形生物发誓,要作星球的支配者,从人类手中夺回星球。

我能记得起当时撕心裂肺的悲痛,却把后来的行动忘得一干二净,我知道自己根本接不下萨非罗斯一刀,迪芙也不知道她是怎么活下来的,也许答案要等萨非罗斯才能找到。后来听说他死了,可现在的迹象却恰恰相反。

在东面的陆行鸟牧场,又听说萨非罗斯已前往沼泽。于是我利用**チョコボよせ**魔石引来一只陆行鸟,飞也似地奔过沼泽,钻进了米斯利尔曼洞穴。真是冤家路窄,又碰上了神罗治安部的人。好在这次没有开战,还获得萨非罗斯在朱依基地的消息。

一直向西果然见到一座巨大的机械基地靠山临海而建,但一时还进不去,只好先在它脚下的安德尔朱依镇想办法。当我走到海滩时,正见到一位叫普莉西拉(**プリシラ**)的女子遭受怪兽的袭击。路见不平自然拔刀相助,但普莉西拉还是溺水了。所幸有人教我人工呼吸的方法,才使她转危为安。次日,普莉西拉为了报恩让她的海豚把

我弹上了基地。

一进入基地，正赶上对鲁佛斯的欢迎仪式。我连忙换上神罗兵的制服，果然瞒天过海，还听说萨非罗斯两、三天前出现过，但马上又失踪了。我忽然想到鲁佛斯要找盟约之地也是会跟踪萨非罗斯的，也就是说跟着他的话……借着送行仪式，我溜上了鲁佛斯所乘的大船，其他同伴也都化了装，分散在各处。就在巴瑞特想冲入驾驶室时，船上警察铃大作。我以为身份暴露了，连忙招集其他人。但没有一个士兵来进攻，不对，一定是其他什么引起的警报，说不定就是萨非罗斯！

“萨非罗斯！你还活着！”仇恨已然冲到了头顶，不论你多强，我一定要砍你一刀！然而只在一瞬间，眼前的他化成一只巨大的杰诺瓦怪兽……

船一到岸我们就跑进了海滨小镇科斯塔。既然没能报仇，我只好继续打听萨非罗斯的行踪。不料宝条也在这里，一副悠闲的样子晒着日光浴，但听他的口气是要去西面的可利尔山。既然如此我就要先行一步了，不能老让神罗赶在前面。

西行不久就找到一个山洞，通过它我爬上了可利尔山。山坡上有个男子说曾见到一个黑斗篷的人从这儿走过。这使我确信没有走错。翻过山头，一座魔晃炉呈现在眼前，但我无法打开那扇铁门，只得沿着铁轨走到北可利尔村。

刚踏进村口，一个人直冲上来挥拳便打，而巴瑞特动也不动，任凭他击中自己的面门。即使这样，其他人仍旧高声咒骂他。我赶上去寻问，在缆车站巴瑞特才讲起他那段心酸的往事……

以前，这里附近正是巴瑞特的故乡，并且富藏煤炭，人们世代采煤，直到4年前神罗的人来推行魔晃能源。那时，一个叫戴恩（ダイン）的人极力反对建造魔晃炉，而巴瑞特却尽言魔晃的优点，“戴恩，我不想再让我老婆受苦了”巴瑞特说。

也许因为是好友，戴恩最终接受了巴瑞特的观点。然而不久，新建的炉爆炸了，神罗推说是村民的责任而火烧村庄，枪杀村民。那场浩劫夺走了巴瑞特最爱的妻子和最好的朋友——戴恩。从此，他痛恨神罗，更不能原谅自己……

怪不得他对神罗深恶痛绝，怪不得他要去炸魔晃炉。怀着这样的深仇大恨还要背负屈辱，巴瑞特不愧为真正的好汉！但我却找不出任何安慰他的话，只有随他走进缆车，登上建在半空的——金碟游乐场（ゴールドソーサー）。

一见到这绚丽多彩的游乐场，艾莉丝马上活跃起来，一个劲儿地要我陪她去玩，结果气走了巴瑞特。当我与艾莉丝来到WONDER SQUARE时被一个叫作凯特·西的占卜娃娃挡住了。于是我让它占卜萨非罗斯的去向，但结果却莫名其妙，说是想找的定能找到，但会因此失去最重要的东西。凯特自己也不知何解，就加入了我们来看结果。虽然我觉得这太牵强了，不过想到可以借助占卜来找萨非罗斯就答应下来。在CHOCOBO SQUARE又见到了神罗兵，而在BATTLE SQUARE却已满是尸体。我发现有个人还活着就赶过去寻问，才知道是个手上装了枪的男人干的。巴瑞特吗?我还没想明白就被园长迪奥（ディオ）扔到了可利尔禁闭区。

可利尔禁闭区处于沙漠中心，是个不用围墙的天然监狱。我从没这样被人冤枉过，一见到巴瑞特就上前质问，但他拒绝我介入。追到一间破屋，迪芙和赤红十三也来了，巴瑞特无计可施，只好告诉我们当年他把手装上机枪时，从医生那儿得知还有一个人做了同样的手术，他怀疑那人就是戴恩，而且他就在附近。

“看来，要洗清罪名就得找到戴恩”我心想，“希望他还记得巴瑞特这个朋友。”然而事与愿违，当我们按照葛兹（コーツ）的指点找到他时，他却用子弹来欢迎。即使这样，巴瑞特仍旧严禁我出手，面对精神早已崩溃的旧友，他要自己扣动扳机。

戴恩死了。我不知道巴瑞特在想什么，但我相信他一定会照顾好玛莲，因为她是戴恩的女儿。

当我在陆行鸟的赛跑中胜出后，园长终于放过了我们，还赠送了越野车（バギー）。此外，他还说萨非罗斯已渡河南去。我连忙驾车追了下去。

开过浅滩，我发现一片特别的丛林，那其中隐约有人造的东西。但我刚踏进去，就发现雷诺与鲁德已守在路口。他们当然挡我不住，可巴瑞特却由此怀疑有间谍存在才使行踪暴露。我并没有把这事放在心上，与其费神找间谍，我宁愿相信没有。村子里果然有个村子，更深处还有个更大的废墟，样子很象魔晃炉。这次我猜对了，村民告诉我那个魔晃炉是在3年前爆炸的。而在一间屋里，一对老夫妇问起他们的儿子——萨克斯（ザックス）。我感到一阵头痛，可什么也想不起来。回头看看艾莉丝，她突然跑了出去，满脸通红。

“是你认识的人吗?”我一找到她就问。

“以前不是说过吗?他，他是我喜欢的，第一个人，一级战士，和克劳德你一样。”

“一级战士屈指可数，可我不记得他。”

“没什么，他在5年前就已失踪了，也许已经认识了别的女孩子。”艾莉丝渐渐平静下来。但我心中一动，也是5年前!难道……“难道你吃醋了吗，克劳德?”艾莉丝这句话吓了我一跳，一时间却又什么话也说不出来，嘴巴动了两动干脆转过身去招呼其他人去看魔晃炉。

一走进废墟，祖安和兵器部的斯卡利特（スカーレット）也来了。他们的谈话引起了我的注意，似乎他们此行所找的巨形魔石可以用来制造究极武器。我想盯住他们，但无论如何也赛不过他们的直升机。

离开丛林之后，我们开进了北方的星象观测站。赤红十三刻兴奋起来，终于讲出了它的故事。原来，这里是它的故乡，它原名拿拿岐（ナナキ）。自古以来，它的种族以保护这峡谷和理解星星的人们为使命。一次，基族（キ族）大举入侵，它的母亲战死沙场，而父亲却临阵脱逃。现在只剩它一个了。接着，它又把老学者布肯哈根（ブーゲンハーゲン）介绍给我们。在他的全息天球仪上，我第一次了解到魔晃的本质。所谓魔晃是种相当于星球血液的物质，而其含有的却是精神能源。宇宙中的一切星球，星球上一切生物都需要这能源，当他们死后，精神与肉体都会回到星球里面。在星球内部有一种起到血管功能的所谓生命泉（ライフストンーム）的精神能源通道，使其奔流不息。如果过度吸取魔晃的话……，布肯哈根吸走一个模型上的精神能源，那个星球象土块一样碎掉了。

“真不可思议”面对着篝火，我们都在思考着。然而一会儿，赤红十三又开始怨恨它的父亲。这时，布肯哈根突然提出带它去看一样东西，并说那里很危险……

当那扇封印已久的门被打开时，我果然感到了危险的存在。里面是个幽深的洞穴，而且不断有基族的鬼魂袭来。布肯哈根说这些都是被一个人杀死的，这不禁使我大吃一惊。这里的鬼魂不计其数，就算一级战士也不可能自保！除非是萨非罗斯那样的英雄。正想着，布肯哈根停了下来。指着崖顶。但见一尊石像昂首天立在崖边，身上刺着利箭，而外形与赤红十三极其相似。原来那正是它的父亲塞特（セト）。基族侵来的时候，它为了不让敌人从这条密道攻入，决心一人死守，并肯求布肯哈根把那洞永远封印，再也不要提起，即使被后人误解，即使化作石像……

应布肯哈根的要求，我离开了洞穴，虽然我不知后来发生了什么，但我相信赤红十三一定会成为象它父亲一样勇猛坚强的战士！

克劳德走后，赤红十三就在父亲脚下，面对着当空的皓月，立下了自己的誓言。

“我是拿拿岐，”吼声划破夜空。“是战士塞特的儿子！”余音在峡谷中回响，“我要成为不令这名字蒙羞的战士！”一滴泪珠从塞特的眼窝滚出，落在儿子的面前……

（未完待续）

文/杨柯来 刘鹏　责编/PINSER

次世代天空

钟楼 2

绝望时钟
战栗妖塔

自从 95 年它在 SFC 上登场后，时隔一年续作终于光临次世代阵营，究竟钟楼之上又有什么怪物出现呢？那令人窒息的恐怖杀戾之气是否还萦绕在玩家身边？答案尽在这款被称为"生存概率只有 1/10000 之恐怖"的冒险 GAME 中，快快去"受死"吧！

PS　厂商 HUMAN　发售日 96.12.13　媒体 CD－ROM　类型 AVG



故事提要

挪威—塔姆斯达莲地方的一座山上，有一栋名叫帕罗邬兹的房子。那栋房子里有个巨大的时钟，附近的居民常以那座时钟的钟声作为作息的依据，不知不觉附近的居民对那栋房子有了钟楼（CLOCK TOWER）的称呼。

1986 年，住在那栋房子的帕罗邬兹夫妇生下了一对双胞胎，但那二个孩子却与一般人有着很明显的差异，生下来就有着残暴的个性和一股戾气，"波比"和"砀(dang)"是这对双胞胎的名字。

1995 年，因为父母早逝，而从小就在格蓝纽特孤儿院长大的珍妮佛，被诱拐到帕罗邬兹府里。在那里被持有巨大剪刀、会将人体大卸八块的怪物所攻击，那个怪物就是长大后的"波比"。珍妮佛在那里遇到许多的困难和危险，但她都能迎刃而解，最后终于逃脱出来。一年后，这个事件轰动了整个挪威。被称为剪刀的杀人魔使人心惶惶，新闻界为这个怪物取名为：杀人鬼。然而令人闻之丧胆的杀人鬼又再度出现……。



MAIN MANU 主要选单介绍

NEW GAME：开始新游戏。
CONTINUE：DEAD END 或从游戏中 RESET 之后都可使用此指令再度回到刚才的游戏中。
DATA LOAD：读取存档游戏。
SOUND：调整音源时，按下圆圈键。立体声道（STEREO）单声道（MONO）。
ENDING LIST：观看结局画面。左边是珍妮佛的结局画面，右边是海伦的结局画面；每个共有五种不同的结局画面。
PAMPHLET：小册子
"HINT（提示）"：在游戏中遇到解不开的难题时，用 RESET 跳出游戏，简阅提示中的指示。
"STORY OF CLOOK TOWER（故事提要）"：内容是关于"钟楼"的故事简介。
"EXTRA MODE（其他的模式）"：当珍妮佛或海伦的故事进行到 A 结局时便能开启这个项目。
"PICTURES（设定资料集）"：可以观赏游戏中的人物和场景的原始设计图。
"SOUND TEST（声音测试）"：可以听到游戏中的音乐和人物的对白。
"PAUSE"：暂停画面指令介绍。
RETURN TO GAME：继续游戏。
SAVE GAME：记录游戏。共有三个记录区可供记录。
LOAD GAME：读取存档游戏。
SCREEN（X）：调整游戏画面的左右。按下圆圈键可使游戏画面往右移、按下叉键，可使游戏的画面往左移。
SCREEN（Y）：调整游戏画面的上下。按下圆圈键可使游戏画面往下移、按下叉键，可使游戏的画面向上移。
RESET：跳出游戏，回到片头画面。
MESSAGE TEST：可以改变讯息在游戏中所出现的方式。共有 4 种显示模式。





▶看到这熟悉的 SFC 开场画面是否勾起了你对当年的回忆呢？

手柄的操作

十字键：可使游标在画面中上下左右移动。
圆圈键：指示主角移动的方向、决定谈话对象及调查的位置、拿取和使用道具，都是用此按键来决定。
叉键：当情况危急时，游标开始变色的同时，连按叉键便能脱离险境。但是当游标变成红色时，表示体力耗尽，此时便不能防御，请注意。
START：暂停游戏，开启视窗画面。
R1、R2、L1、L2、SELECT 键在游戏中不使用。



次世代天空

~海伦之惊魂传说~

—欢迎进入惊恐深渊……

海伦："巴顿教授!! 您到底想怎么呢?催眠疗法是没有任何用的!想要让她记起事情的经过还需要一段时间。"巴顿："海伦,我对钟楼的事件有着非常深厚的兴趣,所以我迫切的想要知道所有相关的线索。"海伦："……总之,今天就到此为止。我送她回去。"巴顿："好吧,一路上要小心点。"

二人走出了诊疗室,巴顿走到躺椅面前回想着:钟楼事件……有超过10人以上遇害。大型屠杀事件,是我所接过的案子中最具有挑战性的。在这个事件中仅仅只有2人生还,刚才在这儿接受治疗的珍妮佛·辛普森(ジェニファー·シンプソン)就是其中的一位。不管用什么方法都要让那个女孩想起事情的经过,这是今后调查的重点。巴顿走到桌前,看着桌上那把巨大的剪刀,莫名的恐惧涌上心头。这把剪刀是钟楼事件杀人鬼作案时所用的凶器……。

接着巴顿走出了治疗室。巴顿:这里是我的研究室,最近的研究重点是犯罪心理学,同事们似乎还没下班……。巴顿走到自己的办公桌前,拿起在钟楼事件现场留下来的证物。巴顿:这个魔像似乎隐藏着什么秘密在里面,有时间一定要好好的鉴定一番。巴顿在每个同事的办公桌前查看后,再跟贝丝(ベス)和达尼(ダニー)谈过话之后走出研究室,在走廊上遇见了哈里斯(ハリス),他告诉巴顿楼下有记者在等候。

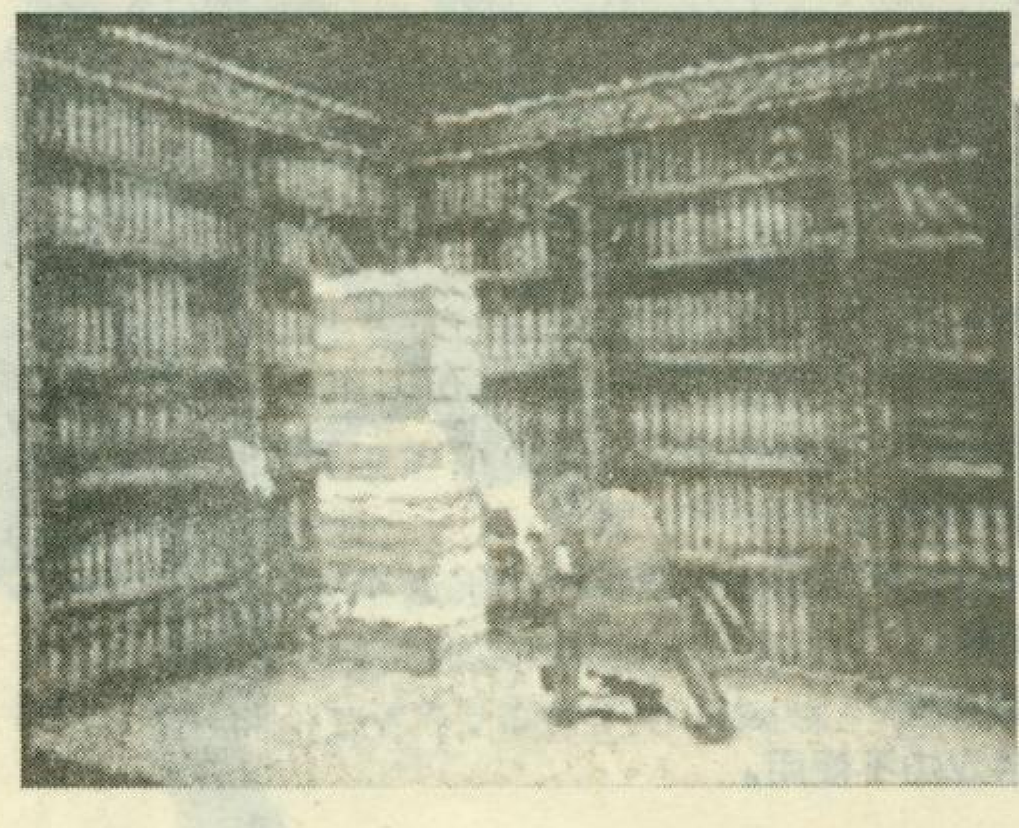
巴顿乘坐电梯到一楼,在门口前遇见了记者。诺蓝:"啊!巴顿博士您好,我刚才和你通过电话,我是斯罗维克新闻社的记者,我的名字是诺蓝·凯贝尔(ノラン·キャンベル)。这位是摄影师提姆(ティム)"。提姆:"您好。"巴顿:"要问什么事就请说吧!"诺蓝·"那我们就开始吧!"接受完记者的采访后,巴顿回到三楼的研究室,对另一位生还者进行询问。

进入了研究室,和哈里斯谈话后得知另一位生还者已在治疗室中等候,巴顿转身要前往治疗室的时候,看见桌上的魔像。心中想着:对了,魔像的鉴定该请那一位帮忙呢?请市立图书馆的馆长沙利庞(サリパン)教授来作鉴定是最好的了。不过,有一位名叫利可(リッコ)的老人,曾经在帕罗邬兹府里做事,说不定他会知道。如果没记错的话,他的家应该在郊外,请哈里斯代替我去一趟吧!(在这里应选择要不要哈里斯去,YES、NO)。

哈理斯答应下班后去找利可,巴顿进入治疗室。巴顿:"不好意思,让你们久等了。"凯依:"你好,我是爱德华(エドワード)的监护人,现在是格蓝纽特(グラニット)孤儿院的教师。"巴顿:"爱德华?他不是在这个事的冲击下而丧失记忆了?他已经能想起自己的名字了吗?"凯依:"不,是因为不知道要如何称呼他,所以我帮他取了个名字。"巴顿:"今天是第一次,就从简单问答开始吧!爱德华,你能试着回想整个事件的经过,然后确实地说出来吗?"爱德华:"可以。"巴顿:"那么,就开始吧!"**(第一段结束)**

(第二段开始)

一早,海伦到了研究室要开始工作,却发现电脑不能使用。海伦找了贝丝来查看,得知是硬盘出了问题。这里除了达尼没人会修理电脑,刚好他现在有事外出,要过一会儿才会回来,海伦利用这段空档时间到各个地方走访一番。回到研究室,遇见达尼,知道电脑已经修好了,海伦开始她今天的工作。结束研究室的工作,海伦就回到了宿舍。



和室友谈过话,四处察看无异样后,关了灯,海伦上床就寝。大概是太累了,躺下去马上就睡着了。当海伦睡得正香时,听见有人在敲门,海伦一看原来睡在对面的人已不在床上,就起身去开门。从门洞中看见是一位男同学,海伦没有多想什么就把门打开了。对方摇摇晃晃的走了几步就倒了下来,却发现杀人鬼出现在面前,拿着巨大的剪刀挥舞着。海伦冷静的思考后,迅速地逃出寝室,直奔一楼。

到了一楼,发现所有能逃出去的通路都被锁上了。海伦情急之下,向警卫室求救,但看见警卫室里一个人也没有。海伦进去一探究竟,在屏风后面发觉有异样,上前一看才知警卫遭到毒手,吓得海伦连退了好几步。振作精神后,看见桌上有一把"仓库的钥匙"就收了下来。海伦心里想着:一楼已经没有出口,到二楼去看看好了。

到了二楼走进右边的学生事务所,四处查看,发现放花盆的桌上刻有提示5(ヒント5)。再进到里面的房间,从右边数来第一个柜子里得到了"手电筒"。走出了房间,往左边的研究室去,在自己的办公桌上得到了"治疗室的钥匙"。进入了治疗室,在诊疗椅上看见了惨不忍睹的尸体。见到同事被杀,海伦的情绪激动不已,在努力抚平情绪后,在桌上看见提示4(ヒント4)。这里已经没有东西可以查看的了,往三楼去吧!到了三楼,在右边电脑室内的桌子得到了"铁钳"。离开了三楼,海伦再度回到一楼。在一个堆满货物仓库里,有一扇打不开的门,在钥匙孔里有一根钉子。海伦用"铁钳"将钉子拔出,再用钥匙将门打开后,顺利的逃出这栋大楼。**(第二段结束)**

(第三段开始)

在离开宿舍后,海伦跑到警察局去报案,海伦将情形告知柯兹(ゴッツ)警官,但柯兹总是不相信有杀人鬼存在。海伦只好离开警察局找寻杀人鬼的资料,看看爱德华那儿有没有什么新的进展。海伦到了饭店,却不见爱德华。凯依说可能在图书馆,但在哪也找不到他,海伦只好先回研究室。与贝丝谈过话后,知道要取得魔像的鉴定结果,但海伦不晓得利可是什么人。海伦先到警察局查询相关资料,在那遇见了柯兹警官。

海伦:"请问你知道利可这个人

吗?"柯兹:"利可!好象在那里听过……啊!想起来了,他曾在帕罗邬兹府里做过管官。"海伦:"帕罗邬兹……是和钟楼事件有关的房屋吗?那么他会不会是……"柯兹:"不,早在事件发生的10年前他早已辞职,在这期间再也没回去过,所以他跟这个事件完全没关系。为什么突然问起这个人呢?"海伦:"因为巴顿博士想要知道魔像的秘密,还有关于杀人鬼的事……所以想请他对魔像做鉴定。"柯兹:"原来如此,我替你去一趟,将魔像带回来,并听取他的鉴定报告。"(在此选择要不要接受柯兹的建议 YES、NO)

柯兹到了利可家,把事情的经过告诉了利可。利可:"……柯兹警官,你知道帕罗邬兹城的事吗?"柯兹:"帕罗邬兹城?"利可:"是的,如果细算一番的话,已是80年前的事了。那座古堡里曾经有过怪物出生,袭击附近村里的小孩。"柯兹:"什么……听起来好象是杀人鬼干的事。后来那个怪物呢?"利可:"被帕罗邬兹城第13代的城主给消灭了。"柯兹:"老伯,您知道那座古堡的地图在那里吗?"利可:"好象是在……"

正当利可要说地点的时候,屋外利可所养的狗,突然吠了起来。利可上前安抚,没想到狗儿象发狂似的向前猛扑,并将利可咬死在地。柯兹见状赶紧把落地窗关上,随后杀人鬼出现在一旁。柯兹顺手拔出手枪,朝杀人鬼连开了好几枪,但起不了任何作用。柯兹马上逃到二楼,见到寝室里有衣柜,便躲到里面去。待杀人鬼离开后,柯兹对二楼的房间进行调查,在一个房间的桌上找到"魔像",在墙上一幅画的背面得到帕罗邬兹城的地点所在。柯兹离开二楼,在一楼的洗衣间的架子上得到了"洗衣粉"。柯兹走回客厅,打开落地窗,走到屋外。狗儿欲要起身扑向前时,柯兹将手中的"洗衣粉"投向狗儿,趁狗儿被洗衣粉刺伤眼睛的同时,逃出利可家。**(第三段结束)**

(第四段开始)

此时,在研究室的海伦,正在担心着柯兹的安危。海伦与巴顿一起到了警察局,遇见正在休息的柯兹。柯兹:"哟!海伦,这次轮到我了。"海伦:"怎么了?柯兹警官?"柯兹:"我遇见那个家伙了,这下子使我不得不相信有杀人鬼的存在了。"海伦:"有没有受伤?"柯兹:"没事的,还有魔像也拿回来了。哦,还有我知道英国帕罗邬兹城的所在地。"巴顿:"英国的帕罗邬兹城……这么说,这帕罗邬兹家族在搬来挪威之前是住在那儿罗!真可说是杀人鬼的故乡。"柯兹:"要不要到那儿去看看?说不定会有新的发现。"海伦:"嗯,越快越好。"柯兹:"好,明天一早我们就出发吧!"

翌日,柯兹、巴顿、海伦、珍妮佛等一行人,从挪威机场出发。到了伦敦,在前往帕罗邬兹城的途中,海伦见天色渐暗,决定让大伙在此札营。隔日,海伦不见珍妮佛的踪影,柯兹也说没见到哈里斯和爱德华。海伦和柯兹想着他们一定是在帕罗邬兹城里,大伙赶紧前往古堡里搜查。待海伦最后走进古堡后,突然一阵摇晃,海伦顿时失去了意识,海伦醒来后才发现通往外面的道路已被断绝。



走进大厅,再进入左边的房间,在挂着相框下的桌上得到"帕罗邬兹城的钥匙"。进入里面的房间后看见三道门,选择木制门进入。在小木床上得到"铜皮书"。走到一旁,打开木桌的抽屉,谁知竟跳出一只手来掐住海伦的脖子。海伦拼命挣脱后,抓起桌上的钢笔,将那只怪手刺在桌上。海伦小心翼翼地再度探查抽屉,发现里面有张被撕下来的笔记纸,上面写着:放逐恶魔之子的话藏在壁炉内。海伦:这是以前的城主所写的,这个谜语一定与如何消灭杀人鬼有关连。

再往其它的房间探查,在一间厨房里遇见了哈里斯。交给海伦一把"暖炉的钥匙";在离去前,哈里斯告诉海伦要努力不懈地找出打败杀人鬼的方法。走出厨房,用刚才所得到的"帕罗邬兹城的钥匙"可以打开在一、二楼的铁门。不上楼梯、往前走,进入一个里面堆满东西的杂物室,旁边还有一只石棺。海伦使劲地把石棺打开一看,吓了一跳,里面竟然是诺蓝。海伦:"发生了什么事"诺蓝:"不晓得是谁在背后偷袭我……头好痛。对了,你找到了珍妮佛吗?"海伦:"……没有……"诺蓝:"那么这件事就交给我吧!我一定会找到她的。"海伦在右边的宝箱中得到了棒球大小般的"铅球"。

走出杂物室,上二楼,进入靠左边的寝室。探查房间时不小心惊动到一只小老鼠,海伦走到小老鼠进入的墙角边查看,发现老鼠洞里有东西,海伦把小桌推开后拿到了"书房的钥匙"。看见一旁壁炉,海伦想起笔记纸上的提示,拿出身上的"手电筒"来探查壁炉的时候,发现手电筒已没电了。海伦:"怎么办?在这种地方是不可能会有新的电池……咦?等一下,当初遇见诺蓝的时候,好象在地上看见有个小型的录音机,不晓得里面的电池能不能用?"海伦来到了杂物室,拾起地上的录音机,海伦:"电池的大小刚好,太好了!这下可以使用手电筒了。"

走回二楼的寝室,用手电筒探照壁炉内,看见有一张"笔记纸",上面写的是开启门的咒语。海伦:"这是放逐杀人鬼的咒语。"海伦将咒语牢牢地记在心里。出了寝室往左走,进入一间书房,借着壁炉中熊熊燃烧的火花,海伦看见桌上刻着一句话:三个道路中,选择干的道路进入。海伦不懂这句话的意思何在,往里面的房间走,来到一间藏书库。在书架上面得到了一个打不开的"小木箱"。木箱里的声音听起来咔啦咔啦的,海伦用尽了各种方法都无法打开这个木箱。海伦心想:既然打不开,干脆烧了算了……。也许这个方法可行。海伦将小木箱丢

进燃烧中的火炉，等火熄灭，海伦从烧焦的木屑中拿到一把“化妆箱的钥匙”。

回到刚才的藏书库，再次探查，看见在书架上有一个空位，空位的大小不多不少刚好差一本书。海伦想这个书架大有文章，而在书架一旁的地上的割痕，更证实了海伦的想法。海伦将手中的“铜皮书”放进书架中，书架应声打开。进入书架后的密室，看见三个洞窟。海伦想起之前在桌上看到的提示。那三个洞窟深不见底，海伦不敢冒然行动，而将身上的“铅球”丢进洞里探测。其中二个洞窟中有水声，海伦选择进入没有水声的洞窟。穿过地道，海伦从一堆东西中爬出，仔细一看，全是小孩的尸骨，而在一旁的角落是柯兹警官。海伦上前询问才知大家是被杀人鬼袭击而分散的。

柯兹：“海伦，接下来你要怎么做呢?”海伦：“我会继续寻找打败杀人鬼的方法。”柯兹：“你一个人行动实在是太危险了。来，这把枪给你，带着这个可以保护自己。”海伦：“枪?这样好吗?”柯兹：“没关系，我还有一把，不过，你懂得使用方法吗?”海伦：“知道，以前在学校有学过。”

在谢过柯兹之后，海伦到处找寻目标想试试自己的身手。走到古堡的大厅，右边门上的锁，是海伦练习枪技的目标。将锁打下之后，进入一间象个小教堂的地方。海伦猛一看，珍妮佛象耶稣一样被挂在十字架上，而杀人鬼在一旁挥舞着剪刀。眼看珍妮佛的情况危急，海伦拿出手枪，朝杀人鬼的方向射。当杀人鬼中枪后，慌张地退入身后的房间。海伦先把珍妮佛救了下来之后，跟着进入旁边的房间。看见地上脱落的面具、斑斑的血迹，而倒在一旁的人是……难以置信！是巴顿教授!!

海伦上前寻问原因，巴顿说是因为太过投入研究杀人鬼，而使自己走火入魔，丧失理智，进而做出这样的事情。巴顿带着懊悔的心，离开了海伦，柯兹和珍妮佛都很高兴事件已经结束了。但海伦却不这样认为，她说：“真正的杀人鬼还躲藏在某处。”

进入教堂左下角的房里，在一个挂满衣袍的房间的桌上有个化妆箱，打开之后得到“帕罗邬兹城的下水道地图”。从地图上得知，在喷水池的下面有通道。海伦在喷水池的周围四处探查，在右边的树下看见喷水池的开关。将其关闭后，进入喷水池，通过隧道，穿过一扇门，遇见了真正的杀人鬼。

在邪恶的外表下，传出稚嫩的语调。海伦：“好熟悉的声音……”海伦不敢相信，爱德华竟然是杀人鬼！而现在的情况对海伦极为不利。海伦跑到桥的另一边，来到一个祭坛前。祭坛上有个宽度约30公分的架子，海伦毫不犹豫地把“魔像”放上去。这时，墙上的门在剥落的壁画之中浮现，海伦将开启门的咒语，大声地喧读出来。墙上的门开启了，强大的吸力，象个黑洞似地，把海伦和爱德华渐渐吸过去。眼看就要被吸进去了，海伦及时抓住桥上的扶手，爱德华则紧抓住海伦的脚不放。此时，柯兹赶到现场，随即拔出警枪，瞄准杀人鬼。但因现场吸力太强，柯兹迟迟未能瞄准，最后终于在千钧一发之际击中杀人鬼，救海伦脱离险境。

海伦和柯兹在瓦砾中寻找珍妮佛的下落。柯兹劝告海伦不要抱太大的期望，但海伦坚信珍妮佛一定还活着，这时搜索队好象发现了什么，海伦急忙地上前查看，是珍妮佛。

在一片夕阳的余晖中，海伦抱着珍妮佛相拥而泣，缓缓的说道：“一切都过去了。”

~END

这款游戏制作成功之处在于游戏气氛的营造。夜深人静，玩起这款游戏真是“惊心动魄”。就算不开声音，当杀人鬼出现的时候，胆小的朋友还是会被吓倒（太夸张了吧，我玩《BIO HAZARD》都没事儿！），更别说那些恐怖的画面了。

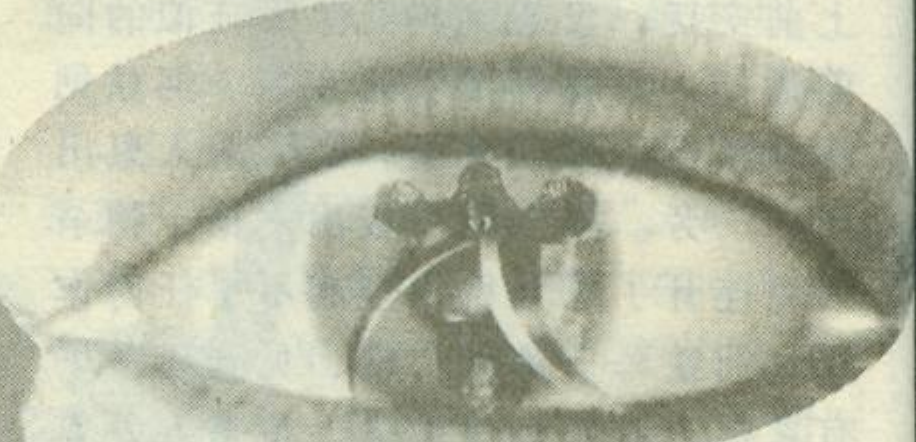
这款游戏的存活率相当低，如果遇到危险不知要到何处躲藏，体力很快就会耗尽。为了让玩家能够顺利地进行游戏，在此提供玩家遇见杀人鬼的时候要如何躲藏。

第一场景“大学研究所”：每层楼的厕所都可以无限次地躲藏，但是要注意的是，当您打开门要进行躲藏时，您看到的可能是一幕触目惊心的画面，所以在您每次打开门之前，请先做好心理准备。还有一点，在进入躲藏之处时，动作要快点，不然当您以为杀人鬼已经离开，打开门却看杀人鬼站在门外，那可真是会被吓得“魂飞魄散”了。

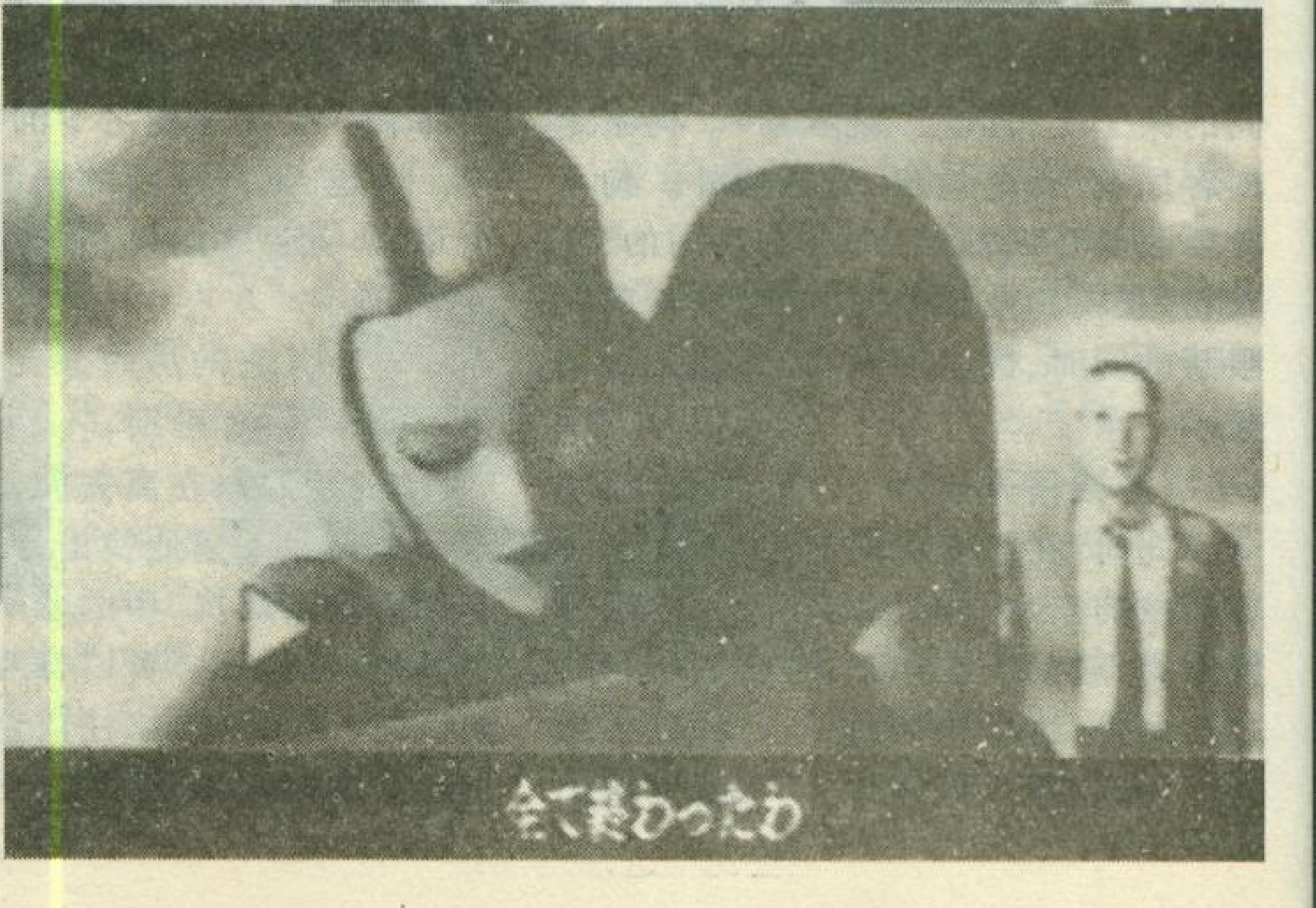
第二场景“利可的家和图书馆”：利可的家、二楼寝室里的衣橱、图书馆的受理柜台、这几个地方都可以不受次数限制地躲藏。

最后的场景“英国帕罗邬兹城”：在这里有很多地方可以进行防御和躲藏，但都有次数限制。不过在杂物室里左边数过来的第一个柜子的右下角的绳子，在那可以无限次地使用。

如果你还有勇气和兴趣的话，不妨再试试珍妮佛的故事。恐怖的怪物们等着你的光顾呢！你还会第二次进入塔中冒险吗?哈哈，怕了吧……



责编/SHADOW PHOENIX



次世代天空

樱大战

铲除黑巢 获得爱情

《樱大战》不但画面和音乐效果出众，她的剧情设计也是一流的。从剧情设计中，我们可以了解多线式剧情发展游戏的基本思路及设计手法，有志于此的玩家不妨细细地体会一下。

SS　厂商 SEGA　类型 AVG+SLG　媒体 CD-ROM×2



帝国剧院再度公演，帝击花组接续攻击！

第五话 春光莫辜负

帝剧演出西游记，两位主角扮演孙悟空的桐岛和妖鬼夫人的神崎争吵起来。

我自后台想为两人劝解，不料落了个两面不讨好！(光标请选二人的嘴！)

两人争吵不休。(再选 2！)

这时玛莉亚出现，见状立即破口大骂，并说道："吵够了没有，米田将军在指挥室等了很久啦！"

两人缄言，这才到作战指挥室，接到往白川废屋探查黑之巢会动静的命令，而我的二个得力助手，竟是神崎和桐岛。

踏进废屋中，有一种诡异的气氛袭来！(选 1)



两个女人皆不愿一同搜索，一跺脚，一个往右一个往左，各自搜查起来(选 3)。



眼下在这儿等也没用，于是追了进去，在左方看见桐岛(选 1)。

进到寝室二时，看见神崎。

她神秘的说道："我仿佛听见楼上有奇怪的声音！"

担心她一个人会出乱子，立即尾随在后，跟上了 2 楼。在往二楼食堂的中途，见到神崎面色凝重的贴在一扇门上，侧耳倾听着！(将光标移至左上方！)

桐岛被蛇咬伤。

而神崎为争取时机，已追着敌人而去。不管怎么说，还是先救桐岛吧！(选 1)

帮桐岛做些紧急医治！(选 1)

感叹一声，桐岛道出怕蛇的因缘："很可笑吧！队长？"在讲完了那段故事后，桐岛有些失落的望着我。

(选 1)

"谁都有一段不为人知的过去，怎么会可笑呢？"我由衷的说着。

正待扶着桐岛前行，那知桐岛象是中毒颇深，喃喃道："队长，若我不幸身亡……"(选 1)

我立时喝道："胡说，什么死不死的，先别说丧气话，来搭住我的肩，我看看这屋里

序是先在一楼寝室一，再到二楼食堂。(这时将光标移至右边的门)



接下来的发展和桐岛一模一样，



有没有药？"

取药的顺

(选 1)神崎说出了惧怕蜘蛛的原因之后(再选 1)，我好言安慰她。

之后她必会说出丧气话(选 1)，我再扶着她到处找药。

下楼(左上方的楼梯)，在使用人房中床的后方(接近视窗处)左侧床脚处，有串钥匙！

走到二楼的ロビ一处，进入后，再由右方的阶梯进入一楼的控え室取得桌上的消毒药。(选 2)

之后，进上方食堂和桐岛会合后，试了试先前取得的钥匙，并不能打开右侧的门，再回头到二楼的寝室后，找出另一串钥匙。

再回到食堂，追击进去，正有敌人影踪。

不意！这时是蛇和蜘蛛同时落下，我立刻挥手将之赶跑！(选 2)

但就这功夫，敌人又跑了(将光标选在地下阶梯！右侧！)，继续追击。

从右侧门进入，再爬上冗长的梯子，自地道钻出时，大批魔机兵出现眼前。(选 1)

这时翔鲸丸也载着光武而至，乘上光武，立时要和黑之巢会的ミロク作战！

战场状况：胁侍·足轻×10：攻 9，防 8，移 4，HP80；大筒×5：攻 10，防 4，移 3，HP80；红蜂队×2：攻 10，防 9，移 4，HP80；地形炮台×2：攻 15，防 10，移 0，HP150；地形货物×4：攻 0，防 7，移 0，HP60；头目孔雀ミロク地形炮台×2：攻 15，防 10，移 0，HP150；地形货物×4：攻 0，防 7，移 0，HP60；：攻 13，防 15，移 7，HP300，必杀技是"雷破"。

目标：孔雀ミロク击倒。

第六话 帝都大崩坏！？

终于，这次公演的西游记，到此告一段落，我该可以好好休息几天了吧？(选择 2)

途经食堂时，却见桐岛神色匆匆的向我走来。

"怎么回事呀？"(选 1)我问道！

但她只是摇头，欲言又止。(选 1)

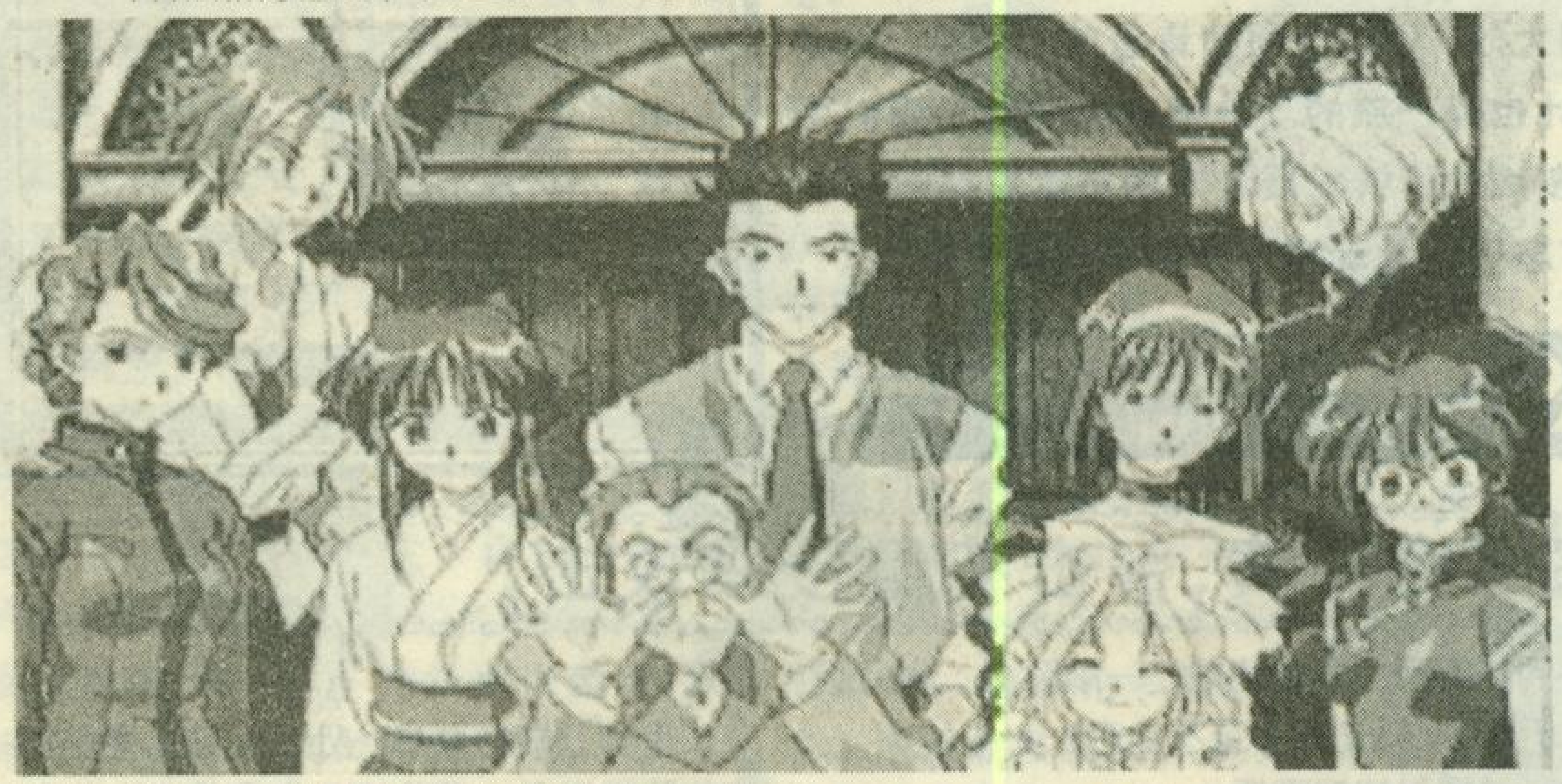
我有些纳闷的走开。(从左侧楼梯上楼。)

正待上楼时，却被樱叫住，她好象有什么事，要我和她上楼，而我点点头，答应

着！(选 1)

楼上，大伙七嘴八舌的讨论着这次的公演(和每个人交谈，除桐岛选 2，神崎选 3,余皆选择 1)。

一阵热烈讨论后，决定办一个酒会来



庆祝，(选 1)而樱负责采买。身为男士，我当然该帮她提点东西！(选 1)

对于我想帮忙，樱花是很高兴，但随即道："还是不了，这里有很多事要做呢！"

于是我留下来帮忙！(以下指令皆选 1)

先往乐屋，要帮神崎将用品放回道具间和衣物间。

再就要到厨房帮忙，玛莉亚正在弄吃的东西，留下来帮忙时，则要煮一锅汤，这游戏的玩法，可先使用游戏练习来试试看，而游戏的目标则要使玛莉亚的满意度到达 100 以上。

忙完了厨房的事，接下来则是要到地下室的仓库中，帮桐岛搬箱子。

进入乐屋，酒会正式开始。

外头似乎下起了雨，但见雷声大作，吓得樱直叫。

这时，广播召我入指挥室。

"将军，您找我？"

"呃！是的！是关于黑之巢会的事！"

"哦！是什么事？"(选 1)

"是关于这几样古早法器的事！"藤枝指着画面上的地图道："我们发现，黑之巢已埋入了 5 个了，若在正确的地点埋入第 6 个，那时魔法阵完成，而帝都就将毁于一旦了。"

"所以！"米田接着说："立即出发去阻止黑之巢会的行动。"

我受命，立即步出指挥室。

在走道上碰见樱。

讲起了小时候的事，樱仍心有余悸，但为了任务，没办法，只有强行的将她抱起来。(选 1)

就在抱起樱时，爆炸声音传来，进退的路皆被封死，但在石堆中(左侧，路中间下方的位置)，找到一把信号枪，击中瓦斯管线，借此脱困。而黑之巢会已杀到，事不宜迟，乘上光武机甲，立即加入战圈。

战场状况：胁侍・红蜂队 ×9：攻 10，防 9，移 4，HP80；头目孔雀ミロク：攻 13，防 15，移 7，HP300。

目标：孔雀ミロク击倒。

第七话
决战时刻

由于黑之巢会扬言要毁灭帝都，而花组内樱花突然昏迷不醒。

当桐岛忧心忡忡的望着我时，仍以精神饱满的笑容面对她。(选 1)

步入作战指挥室！天海要求解散政府，提供 100 亿日元及米田的老命(所有指令皆选 1)

作战决议，全力突袭天海本阵，这是最后的希望。当下进入演算室，算出了天海的位置，即刻下令，全员出动。

进入战场中，却未见天海下落，倒是之前在上野击退的叉丹出现眼中。本想将他抓住，以逼问天海下落，却未料，大批的红蜂队自后方集结，将我方包围。

正思脱身之策，这时，翔鲸丸现身，自空中发炮，将众人救出包围网。

而驾驶战舰之人，竟是樱。

对于她的清醒，众人莫不兴奋莫名。

说起了她自己之所以会突然清醒，完全是因为一个梦……。(选择 1)

这梦是关于魔封之门的……

"魔封之门！？"米田突然叫了出来。

原来魔封之门关系到当时的一场封魔大战，所以……。

至此才明白天海真正用意是什么。

封魔之门就在日本桥下，了解目标后，帝国华击团再度出击。

由于日本桥下有大批兵力集结，而同时又必须进入桥下追击天海，这时要将队伍分组，一组挡住攻进来的敌人，一组进入桥下追击。(不必多想，前面三个自愿的即可，皆选 1)

于是领着桐岛、樱花、艾莉丝，杀入日本桥下。

战场状况：胁侍・火龟 ×4：攻 8，防 6，移 5，HP80；胁侍・近卫 ×5：攻 12，防 13，移 5，HP80；胁侍・大筒 ×2：攻 10，防 4，移 3，HP80；胁侍・工厂 ×3：攻 0，防 16，移 0，HP200。

目标：敌全灭。

第八话
和平之日

黑之巢会被歼灭。不知不觉已过了三个月，时间亦踏入太正十三年的元旦。当然华击团的成员都没有回乡过年的机会，于是乎受人羡慕的大神便和众美女一起在帝剧团拜。团圆的新年愿望如下；

樱：希望今年能象堇般成为一位 LADY。艾莉斯；今年已经 11 岁了，相信很快便能和大神结婚吧。红兰：虽然中国的农历年还未到，但也希望大家新年快乐。神奈：大神愈来愈象一个队长了，我想今年会是个好年；而玛莉亚则是"官式"问候。最后雅美的一句"辛苦了"，使大神满面通红。

回到房后，你会被米田长官召唤。

退出房间，正遇副指挥官藤枝(选 1)，向她告假后，去找桐岛(カンナ部屋)！

交谈后(选 1)，即向外走出。

进入大街上，可玩到迷你的射击游戏。(而若将光标移到下方即可离开这条街，而进入公园！)

进入公园后，会遇到全组队员，这真是……太巧了！？

临空传来一阵诡异的笑。

"叉丹！！"

众人循声望去，莫不大吃一惊！

而除了叉丹外，还有几个生面孔，但见叉丹手一招，召出几只不象机甲的魔兽来。

但见天空翔鲸丸乍现，立时下令，乘上光武，全面迎敌！

战场状况：降魔・钩爪 ×4：攻 19，防 31，移 4，HP500。

目标：敌全灭。

从帐面上来看，这根本是打不赢的，所以当有人阵亡时（切记！不要在此之前使用必杀技！）副指挥官立即下令，全员退入鸟居（即中央的象门柱的牌楼），全员退入后，炮击开始，炮击后，敌人成为攻 16，防 16，移 4，HP120！

由于长年的征战，一阵剧烈的晃动后光武机甲便一一宣告停摆！！

真是屋漏偏逢连夜雨，强敌出现，"光武停摆"。在米田的厉声斥责下，我将责任全数承担下来。(选 2)

半夜，红兰出现，她提出了一套整备计划，可以大幅提升光武的战力，并且完全

复光武，但是，钱的问题就……。

看来，我还要和米田将军好好商量。

于是我来到了支配人室，和米田讨论了半天，米田也大感头痛："我再想想办法好了。"

接下来，召集大家进入作战室共商对策，我本想提出特别的要求，但由于每人各有所长，遂下令，依各人判断，自我加强训练(选2)三周后，回帝国剧场集合！

大神和玛利亚去军部练枪。神奈回冲绳练拳，樱回家乡练剑，红兰留守帝剧，而堇和艾莉丝则终日游山玩水，出入社交场所。

三周后——

回到剧团中，马上要了解各成员的特训成果，除支配人室、作战室、玄关、副指挥室先不要去，每个地方都去看看（除神崎外，所有指令皆选1，神崎的指令选3）

降魔再度出动。

光武战机，在红兰的努力下，灵胄的界限提升，更名为神武机甲。

战场状况：降魔·钩爪×7: 攻16, 防16, 移4, HP120; 降魔·酸弹×4: 攻18, 防8, 移3, HP120; 降魔·液射: 攻15, 防14, 移5, HP120; 头目火轮不动·猪: 攻25, 防18, 移5, HP120。

目标：火轮不动·猪击倒。

第九话

最终兵器

正和众人讨论公演之事时，玛莉亚急急对我言道："米田将军…找你，……在…在地下室的仓库中。"

米田中将会向你解释这次的战斗对手"降魔"，原来它们已不是第一次出现，上一次是在六年前，当时米田率领的四人"陆军对降魔部队"只以肉身和它们战斗，最后虽得胜却付出沉重的代价。这时米田更从种种的迹象推测到，叉丹的最终目的一定是想重新发动"降魔战争"把人类毁灭；而为了达成这个目的，叉丹一定会进攻帝剧，破坏这里的结界来夺取最终的究极祭器，三件一套的"魔神器"。因此米田命你和雅美负责守护这套"神器。"

当晚，藤枝副指挥官的行动有些奇怪，看她偷偷摸摸的走进地下仓库中。

我上前阻拦，只见她双眼放光，伸手向我攻击，一把勒住我的脖子，使得我抵抗不了！(选1)

所幸！这时桐岛经过，将藤枝击昏后，警报响了起来，马上进入作战室，下令全员出击。

战场状况：降魔·液射×2: 攻15, 防14, 移5, HP120; 降魔·酸弹×2: 攻18, 防8, 移3, HP120; 降魔·钩爪×5: 攻16, 防16, 移4, HP120; 地形·魔来器×4: 攻0, 防18, 移0, HP300; 地形·蒸气之轮×7: 攻0, 防8, 移0, HP80; 头目冰刃不动·鹿: 攻23, 防23, 移8, HP800。

目标：冰刃不动·鹿击倒。

虽然任务完成，但为时已晚，叉丹已利用藤枝，而取得了魔神器。

只见藤枝抱着神器，即将被叉丹带走。我叫一声，藤枝神情痛苦的叫道："快……开枪！！将我杀了！快呀！"

我望着藤枝，强忍心中之痛，将手枪击发。(选择2)

但见她倒在叉丹怀中，我正自心痛不已时，叉丹却弯下身去，给藤枝深深一吻。光芒一阵闪动后，她竟然……竟然重新睁开了眼睛。但已非先前的藤枝，见她在黑夜中，放声狂笑，竟成了一个不折不扣的魔妖，令人难以置信……！

而在这时，下雨了，天空飘起了阵阵黑雨，我楞楞望着天际，对于突然发生的一切，我没有答案。

全组上下都呈现低气压状态。作战会议结束后，去和所有队员聊聊，看看她们有何想法?

最后，再到支配人室。将眼下情况向米田会报，报告完毕便回到自己的房中休息。

翌日，召开作战会议。

拟定作战方针，即全力阻止封印城再开启，然而却在这时，又有了情况……

藤枝已潜入地下室，将专用机乘走！并联合蝶来攻打帝都。

战场状况：降魔·钩爪×11: 攻16, 防16, 移4, HP120; 降魔·液射×2: 攻15, 防14, 移5, HP120; 降魔·酸弹×2: 攻18, 防8, 移3, HP120; 地形·电击塔×8: 攻24, 防18, 移0, HP300; 头目蝶 :攻24, 防20, 移4, HP900。

目标：蝶击倒。

解决头目后，圣魔已被呼出，帝都即将面临空前浩劫。这时，真正是存亡危急之秋了。

第十话

最终审判

只剩12个小时了，坐以待毙，不如全力反击。于是，全员出击，向圣魔城突进。

本想利用翔鲸丸的火力破坏圣魔城之门，好让神武机甲能向城中突入！但主炮射过，城门却一点事也没有。

米田自领超破坏的战舰，由帝都地底急急升空，对准目标，猛力一击，但见一阵狂爆，这是何等的破坏力呀！

城门已破，全员乘上光武，向圣魔城突入，破坏灵子炮，以救帝都之危。

战场状况：降魔·钩爪×10: 攻16, 防16, 移4, HP120; 降魔·酸张×4: 攻18, 防8, 移3, HP120; 降魔·液射×2: 攻15, 防14, 移5, HP120;

目标：敌全灭。

将敌扫灭后，便可开门入城，但这时，已死的猪、鹿、蝶三骑士，再度现身。

战斗进行的极为激烈，樱、神崎、李红兰、玛利亚、艾莉丝等相继壮烈牺牲。

心情沉重的踏进灵子炮的所在地，藤枝所驾之机甲已等在那儿了，我真想唤回她，但在绝望之下，我只有反击。(选1)

绝望的将她击倒后，叉丹领军现身；打倒叉丹，一切还有希望，奋起余力，便向叉丹攻去。

战场状况：降魔·钩爪×3: 攻18, 防17, 移4, HP120; 降魔·液射×1: 攻15, 防14, 移5, HP120; 降魔·酸弹×1: 攻21, 防10, 移3, HP120; 头目叉丹·神威: 攻防23, 移4, HP900。

目标：叉丹·神威击倒。

尽管打倒了叉丹，但他拼尽最后之力，放开扳机，发动灵子炮。

千钧一发之际，米田驾着战舰，挡住巨炮，并全速将圣魔城撞毁！与之同归于尽！

但整个事件并未因此结束，叉丹暴喝一声，现出真身，竟乃地狱之王——撒旦。

猝然的变化，令人想象不到，而在撒旦肆意破坏之际，灰烬中，倒卧的藤枝，魔性全消，缓缓开眼。原来她是被引入魔道的天使，经此劫难，重返圣途！空中但听闻她喃喃道："当撒旦复活时，也是我苏醒之时！"

在她圣光引领下，全员复活，当下！便和撒旦展开最后的殊死战！

战场状况：恶魔王：攻26, 防28, 移0, HP2000。

目标：理所当然的，打倒撒旦，世界恢复和平！

责编/主编 PINSER

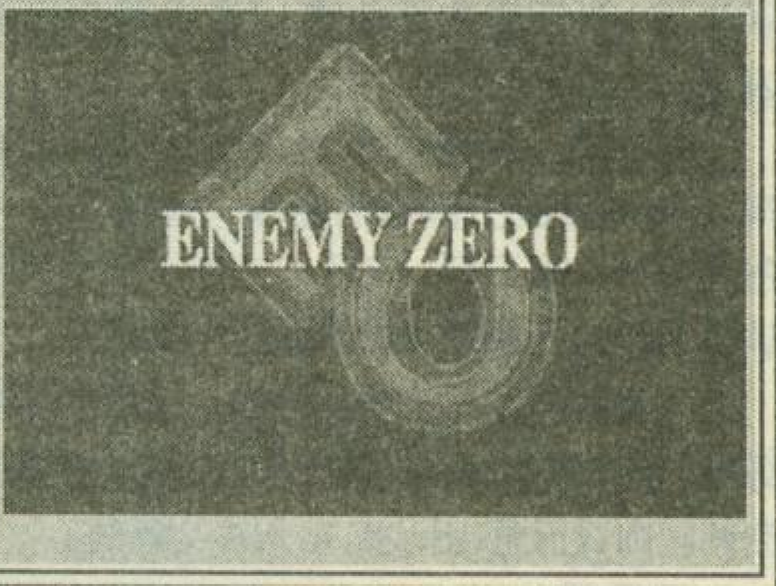


异灵

异度空间
灵幻之旅

前三期连载的小说式攻略《异灵》受到了许多玩友的欢迎。可由于原文作者因工作繁忙而未能将最后部分完成，这期只好请别人代笔了。不过，正如倪匡替工作繁忙的金庸续写《天龙八部》一样，也许原作者将来会自己续尾的吧！

SS 厂商 WARP 类型 AVG 媒体 CD－ROM×4



四张光盘！96年AVG扛鼎之作！带你走入梦境！

（接上期）

乔治进来了，对劳拉说出了令她最不愿听到的话："其实我也不赞成把"异灵"送进地球，但这是军方的命令，要把他们当作兵器研究。至于你和戴维，其实都是机器人，我只是负责把记忆植入你们的脑中。那些对父母的记忆，对朋友的记忆，就算是地铁的车费，都是由我替你们植下的记忆。当然，还有你俩的恋情。"

说完，他突然捉着劳拉的手："把那东西交给我吧，快！"

劳拉几经辛苦才挣脱了他："我是机械人？我的记忆全是假的？……"

劳拉不知不觉地走进了戴维的房间内，乔治亦同时追进来："让我来改变你吧，并不会痛苦的，而且对你来说也是件好事。如果你再这样拖下去的话，你只会记得你是一个机械人，对你来说只有更痛苦的，让我帮你把戴维的记忆洗去，变回一个普通人吧。"乔治不停地说服着劳拉。

"来吧，不要再考虑了，跟我……"话还没说完，乔治突然被扯上半空，他的头更被扭断，鲜血从他的颈象喷泉般喷出来，然后掉到了地上。

它来了，象恶魔一般扑向劳拉。毫不留情地向它发射，血象箭一般地喷向劳拉，它终于倒下了。

在乔治的尸体上劳拉找到一张磁碟，还在他的后裤袋中翻出一张便条，看来这是一些重要的密码。为了去 FALL TOWER，劳拉便走上六楼的动力室开总闸，并尝试在开关上输入先前找到的便条上的密码，果然成功！

FALL TOWER 的升降机的动力恢复了，劳拉便下到一楼，再将乔治的磁碟放在门上，那道门便打开了。当走进那升降机后，劳拉松了一口气……

突然，颈上传来了剧痛！"一定是那怪物在作怪……咦！可我既是一个机械人，为什么会痛呢？"劳拉这么想着。

升降机停了后，劳拉走出了舱门，前面便是"FALL TOWER"。

颈上传来的阵阵剧痛，实在非常难受……但为了要逃离这鬼地方，再辛苦也要撑下去？

"BBBBBBBBBBIN……"耳内不断传来这些讨厌而恐怖的声音，但能量枪只剩下很少的能源，这里又没有充电的装置……唉，真是"屋漏兼逢连夜雨"；只好不断地避开它们吧，希望……也没有什么好希望的了。

走了一大段路，终于找到了往下层的电梯。到了下一层，这里昏暗得很，四周更不断有异灵的踪影，当猎物的滋味真的不好受。

再下了两层，也杀了几只异灵，能量枪已不能再用了，如今只有相信生物探测器，希望它不会出错吧。被它们不停追捕，只好不断地跑。良久，终于暂时摆脱了它们，来到了一间储物舱的门前。但，里面是否有埋伏呢？

"想不了这么多，横竖随时也会没命的，说不定里面有充电机呢。"劳拉只好这样安慰自己。

打开了门，劳拉走了进去。

可惜，在我向四周打量下番后发现到这里并没有充电机，但却有一个头盔，上面写着……"D.A.V.I.D."

"戴维？！"劳拉赶忙走过去看清楚，果然是他的头盔，头盔渗出了他的气味。对劳拉来说，戴维就象站在跟前，她不禁将头盔拥在身上，脑海中浮现了戴维的影像：好的、坏的、伤感的……

头盔里有一支较长的枪，看来也是属于戴维的。"呀，不要浪费时间了，还是离开这里吧……"劳拉边想边向二楼走去，希望快点到那里乘逃生船，但究竟还有多少只怪物在埋伏呢？

"吱吱……吱……吱……"

咦……怎么好象有老鼠的呢？劳拉不禁向四周打量一下，但却没有什么动静。

"吱吱！"一团黑影从下而上向她扑来！？

劳拉本能地向后一闪，然后马上拨枪开火！"砰！"

"吱……"那黑影应声倒地。

我走过去看过明白，那是一只大小跟老鼠差不多的生……不，怪物才对，至少不会是地球上的生物，我不曾见过地球有任何生物会是流绿色的血。看来这定是异灵的幼虫。

"咦！幼虫？我体内也有一只！"劳拉心想。

或者是体积小和热能少关系，VPS 竟然探不到它们的踪迹；既然是这样，那就要加倍小心了，否则……

一口气走了几层，沿途消灭不少异灵，有大的，也有小的。幸好枪还有大量能源，若不是就惨了。下到 FALL TOWER 的三楼时，四周都被盖上一些惨绿色的液体，黍黍黏黏的，而且还发出恶臭，简直叫人欲呕……看来这以被它们当作巢穴了。

"BBBBBBBBBBIN……"有一只异灵直在走近劳拉，"BBBIN…BUN…BBBIN…BUN…BBBIN…BUN…"另一只在侧面，它们竟要围攻！

劳拉马上退到走廊的角落，先解决前面的一只！"砰！"在异灵倒地的同时，VPS 再次在劳拉耳中又响起"BBBBBBUN……"的生音，侧面的一只也杀来。

"砰！"劳拉决不对它们客气。

几经辛苦才落到二楼那里，由于这儿

是由一些气糟所连着，所以只好在气糟内爬。在大堂内的异灵实在是多得难以想象,大的小的,甚至在爬气糟时都有……

走到尽头时，VPS 响个不停，劳拉定神一看，出口竟被一团肉不似肉，血不似血的“东西”封着，“那是……那是……异灵的首脑吗？还是……？”想不了这么多，现在的劳拉正是“神阻杀神，佛阻杀佛！”那异灵中了几枪才被消灭。

终于找到出口了。

通过出口后，劳拉终于来到了逃生船的发射站。天花板上突然传出一些怪声，一块天花板突然掉下来，劳拉下意识地举枪瞄准！

下来的并不是异灵，而是一只人脚，金芭莉的脚。

她还未死，太好了！

“劳拉，你还未死？太好了……”她紧握着劳拉的手。

可是，金芭莉突然亮出了她的佩刀并朝劳拉的脖颈刺去！刀从劳拉的脖子轻轻划过，一团发光的物体从劳拉的颈内走出来，是异灵的幼虫。那幼虫一闪，可惜它还是逃不过金芭莉的快枪。

“你终于知道了吗？”她问道。

劳拉无奈地看着金芭莉……算是默认了。

“其实这是军方的命令，把‘异灵’带回地球去……然后再制成生化武器；至于你们的事，我是在和帕克结婚的时候才知道，对不起……相信我吧，你其实是很喜欢戴维的，而且你们是真心相爱。若你有一日真的知道你是如何爱他的话，那便是你作为真正人类的第一个生日了，你要信我呀……”金芭莉把什么都告诉劳拉了。

可劳拉却不知该说什么。

“我……我是不会走的，我要回到帕克的身旁，一直守在他的身边，我知道他会很寂寞的；呀，这是戴维的记忆，你定要好好保管啊。”她从袋中拿出一块记忆体递给我，跟着转身便走向另一个出口，并在临走前启动了太空船的自爆系统。

“快些走啊！不要再呆在这里了。”她一边叫着一边走进另一出口。

为了心爱的人，她实在……很伟大呢。但是，她现在是劳拉唯一的朋友了，毕竟她们也相处了很久。劳拉决不会这样便抛下了她，无论如何，也要带她离开这里。

“我为什么会这样呢？机械人不是没有感情的吗？”劳拉胡思乱想着。

“注意，太空船已……”警号不断地响起，来不及细想了，劳拉，还是尽快去追回她吧！

可当劳拉追出去时，金芭莉已经不知去向了，只好在沿路上不断找寻。“呀，她定是去了帕克的房间”劳拉在将通道上的异灵一一消灭后，才想起来。

又回到 WINTER TOWER 了，当劳拉乘货车去地牢的时候，心里忽然泛起了一些不详的预感。走进仓库后，马上朝着帕克的房间跑去……跑了好一会，终于到了，希望可以说服金芭莉吧。

“砰………！”

不！

劳拉冲进房内，只见有一阵白烟从地上升上来……那白烟是来自金芭莉手握的枪！鲜血慢慢地从她的身体渗出来……

为什么你那么傻呢？

但，当劳拉看见你拥着帕克时的样子时却想道：“或许这样会对你更加好，最少你能跟深爱的人永远走在一起。”

“难道这就是爱？我会懂吗？”这样的问题一直困扰着劳拉：“在我的记忆中，好象也是曾经深爱过他的……不过，这些记忆究竟是真的，还是……还是被植入的记忆呢？我真的想不通，真的想不通！”

呀！怎么突然震动得那么厉害，莫非是……自爆系统！?

走还是不走，如何是好呢？谁可以告诉劳拉？谁可以给她出个主意？但，若留在这里，岂不是白费了金芭莉的一番好意，那么她的死便会变得毫无价值了。

“我的好朋友，永别了，希望你们可以永远都可以在一起。”劳拉仍在悲痛之中。

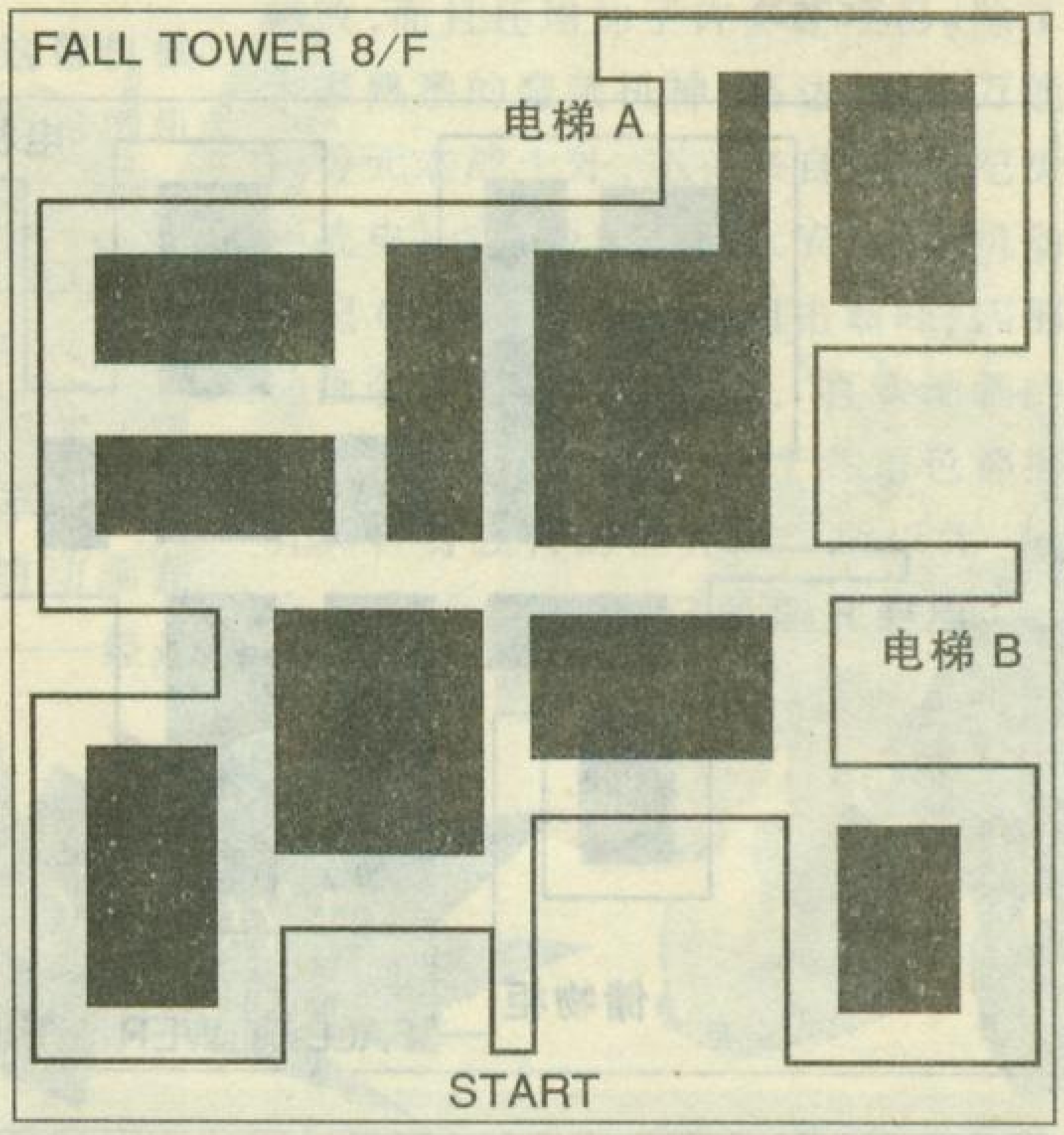
为了生存，劳拉终于决定只好离开这里。

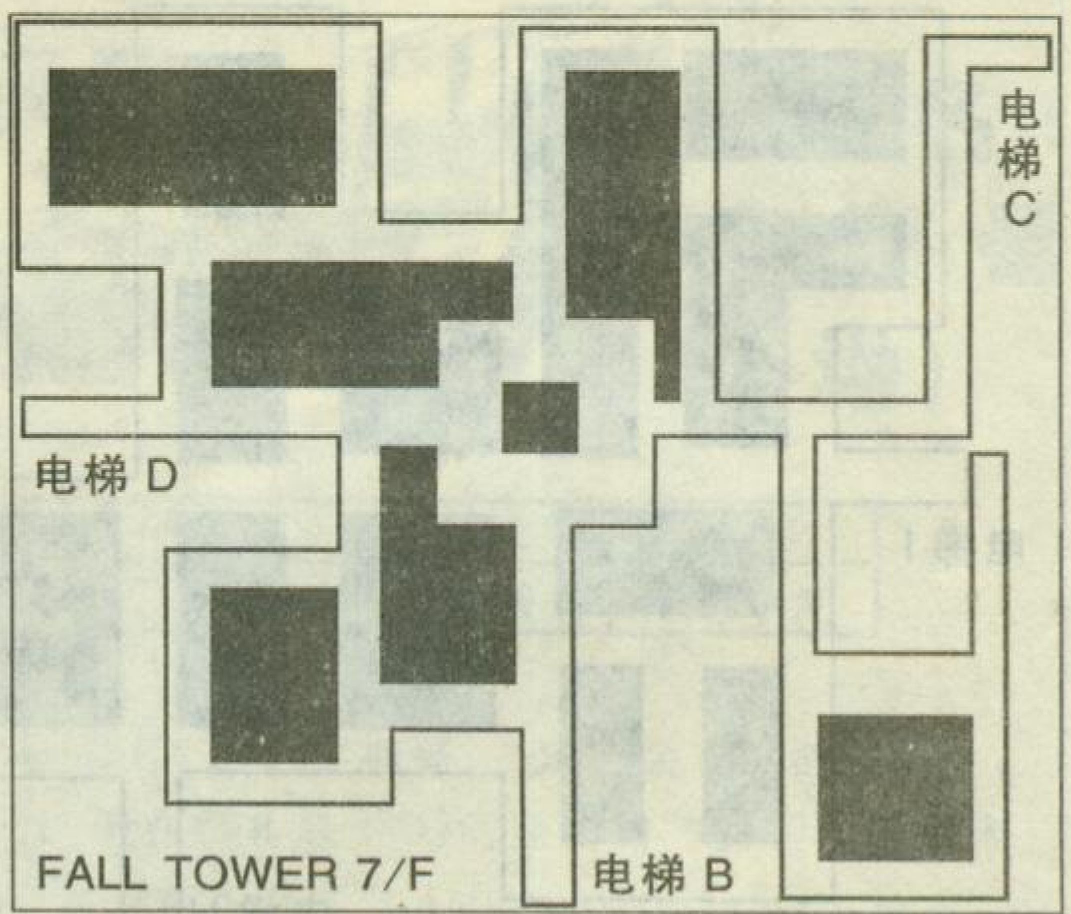
当走到逃生船停泊站前的一段通道时，耳内突然传来一些怪声，可又不是有异灵反应。劳拉将那 VPS 摘下来看看，只听到它的音调越来越慢，而且不一会便停了下来，恐怕是没有电了……

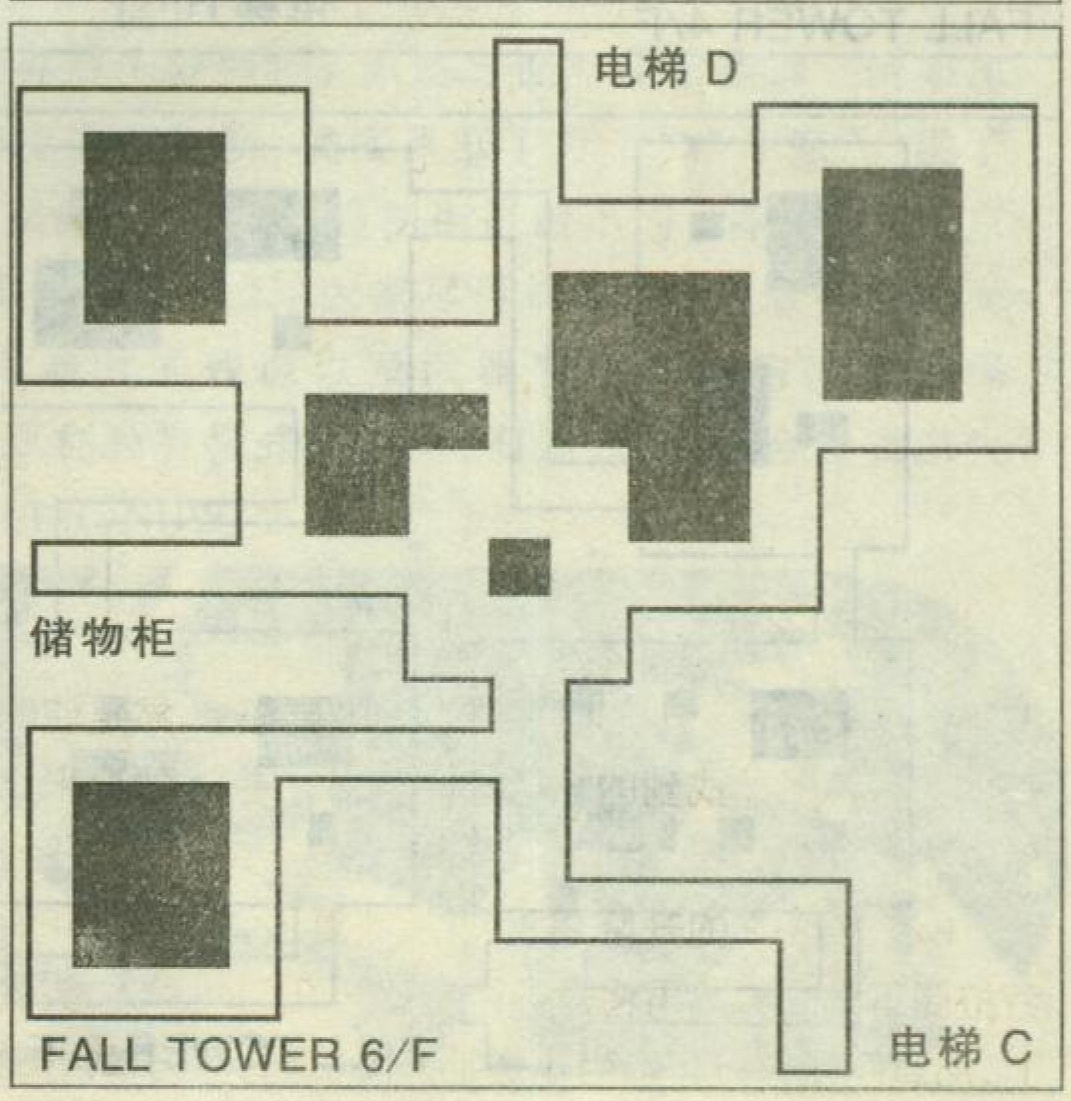
为何要到了这里才没有电呢？那么怎样才能知道有异灵行近？难道所有的人注定要葬生在这里？

“劳拉，你听见吗？”一个熟悉的声音从扬声器内传出：“是我，戴维啊！”果然是他。

“不要怕，我是利用乔治的电脑在扬声器和你说话的，你听得见吧，继续走吧，我







会告诉你那些异灵在那里的。来，我们一起走吧！”戴维指引着劳拉的方向。

跟着他的提示，劳拉慢慢走了一大段路。走到逃生船那里，劳勿勿便上了船，打点一切后，便开动这逃生船。经过一大段路程后，逃生船终于离开了“秋”。

一会儿后，“秋”便爆炸了，变成一件件太空垃圾。

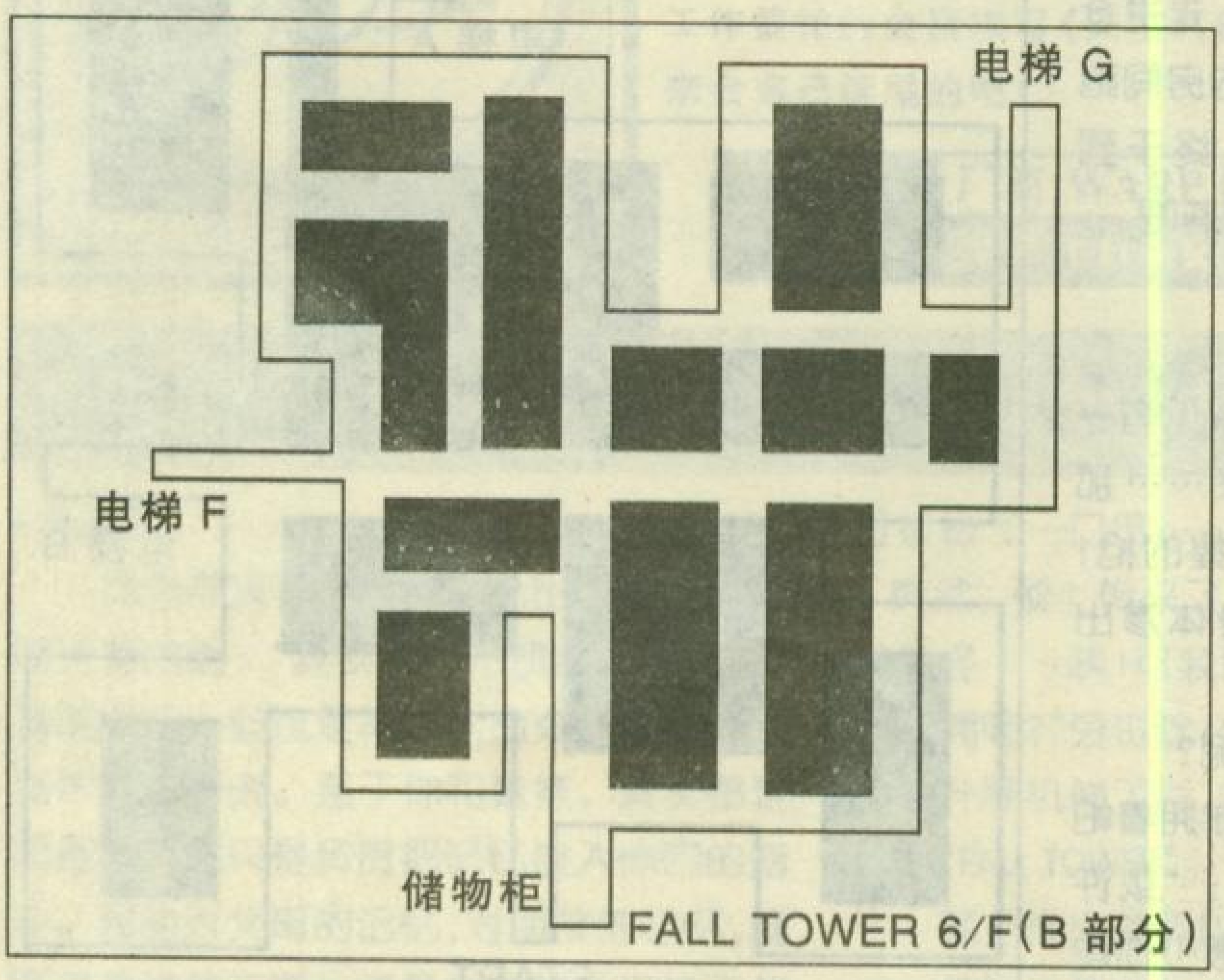
……

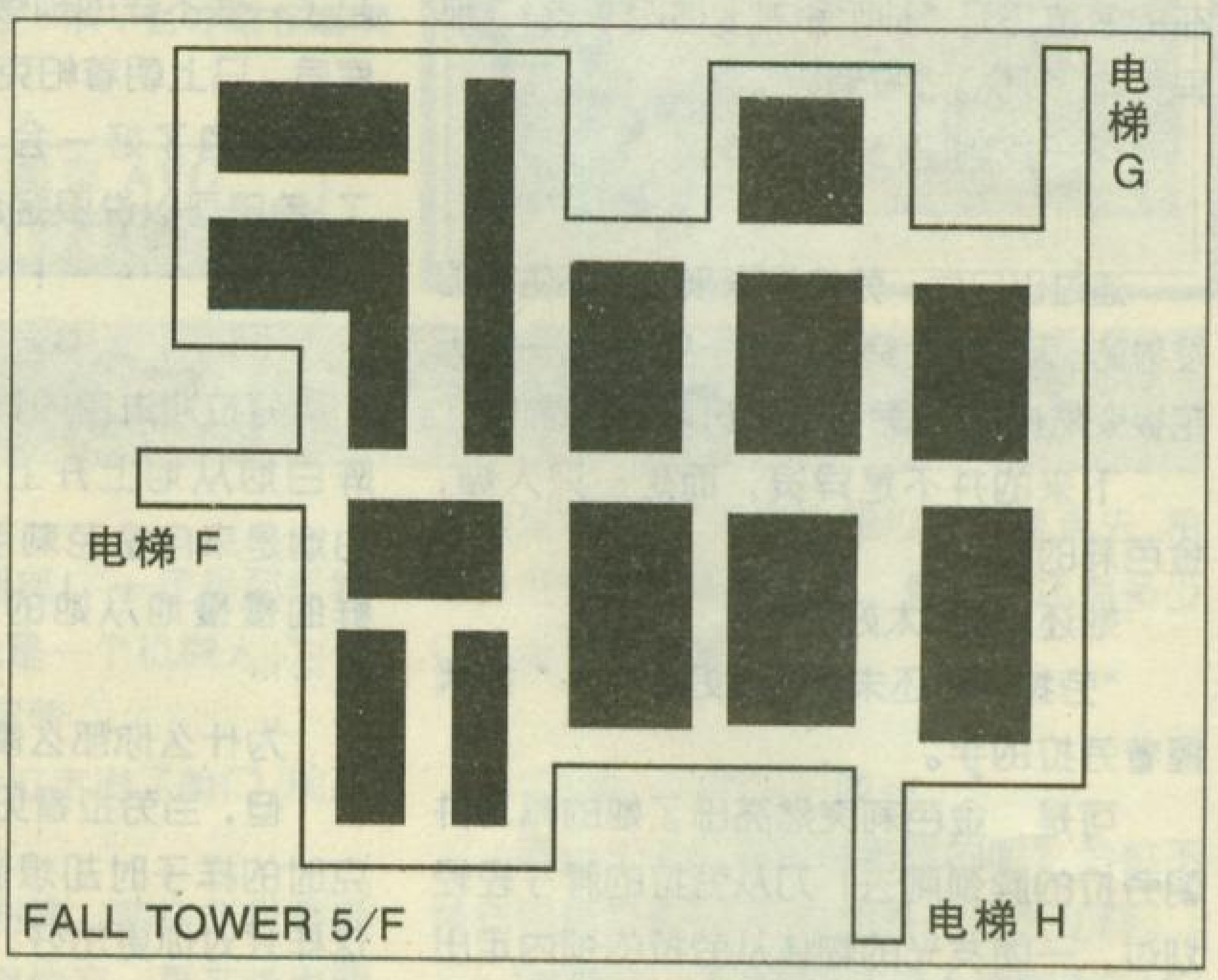
录音编号 024：帕克、金芭莉、乔治、迈克、罗尼，还有戴维全都死了。唯一的生还者——劳拉·路易斯报告。

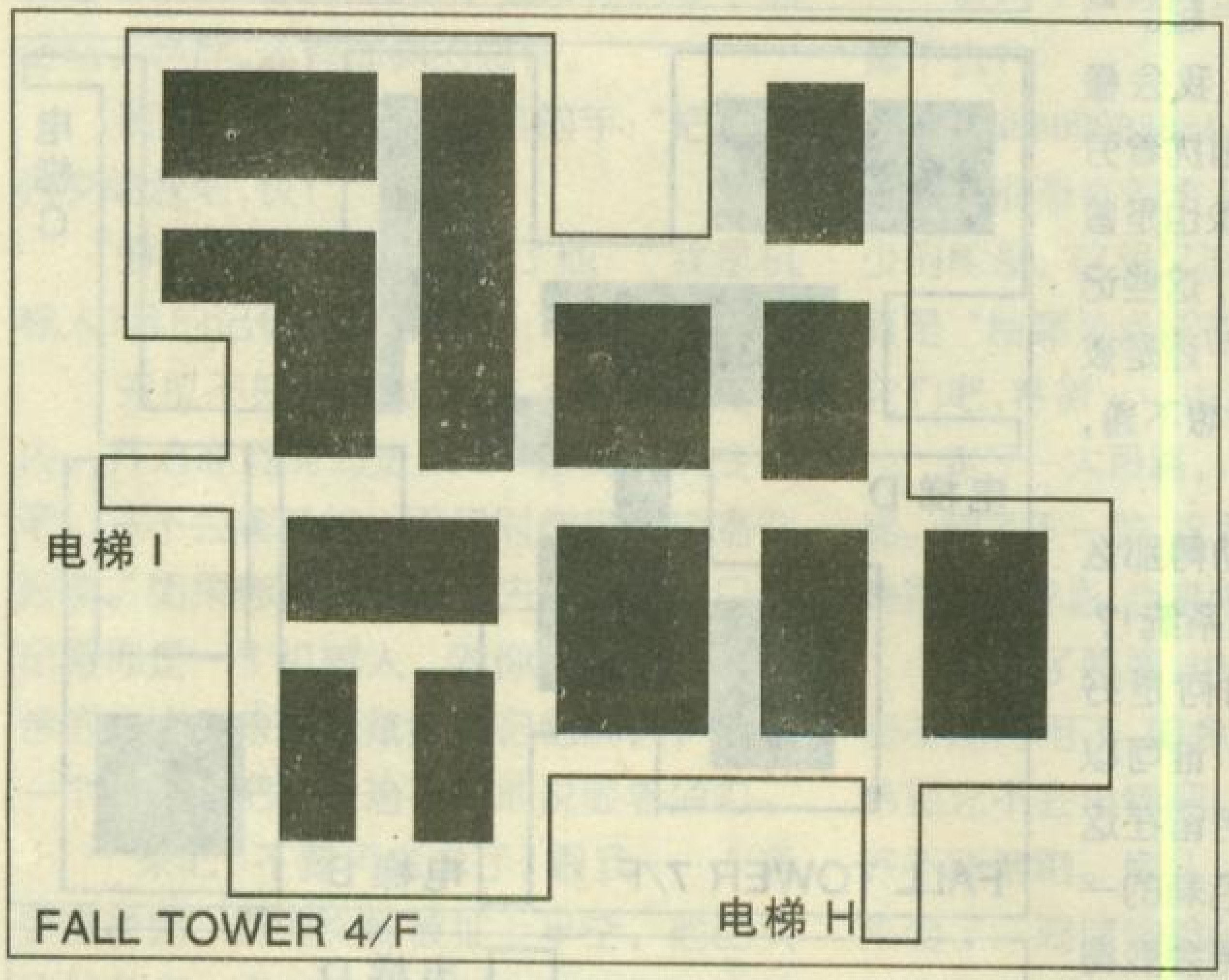
“不知道地球今日的天气好吗？”

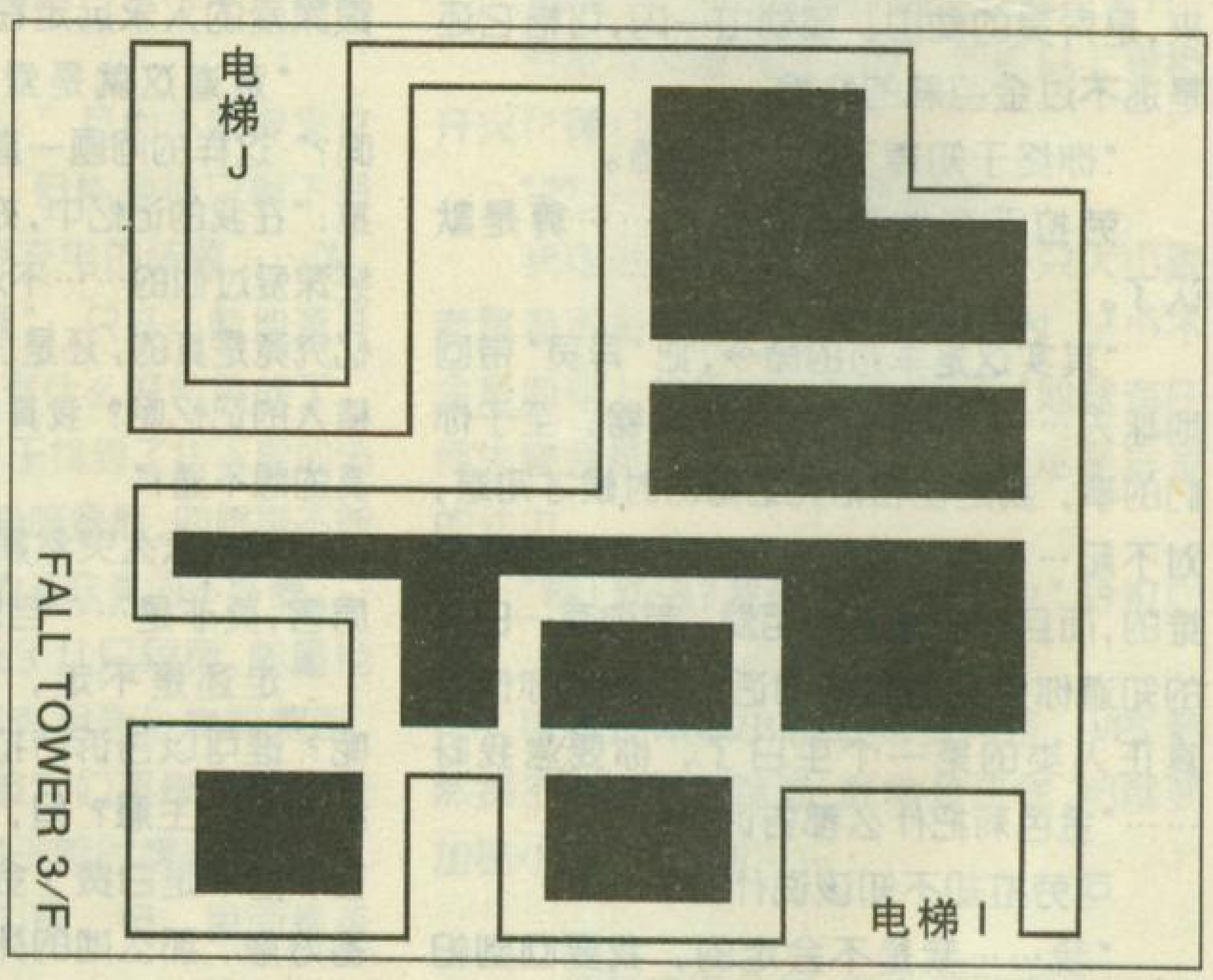
——完——

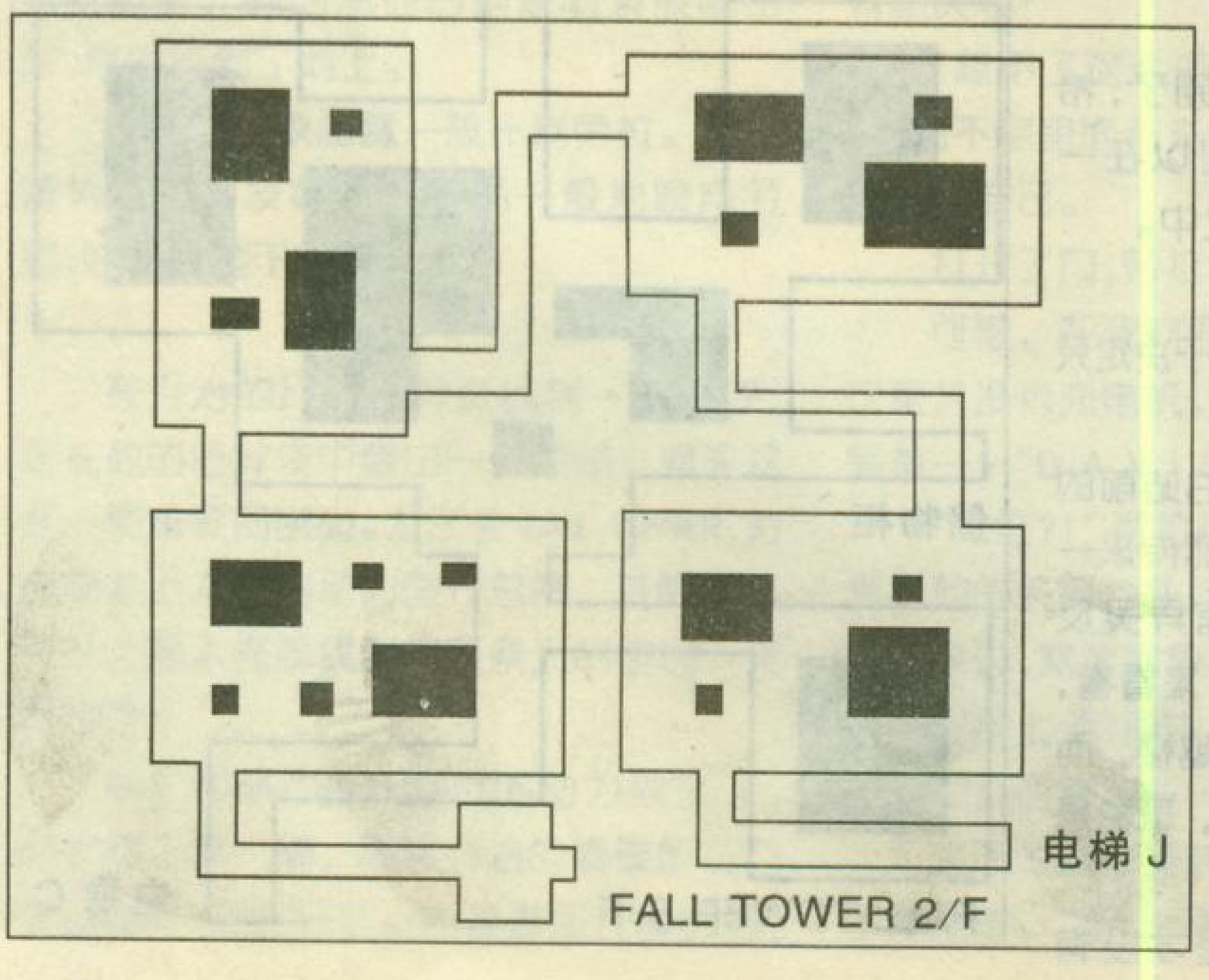
责编/PINSER

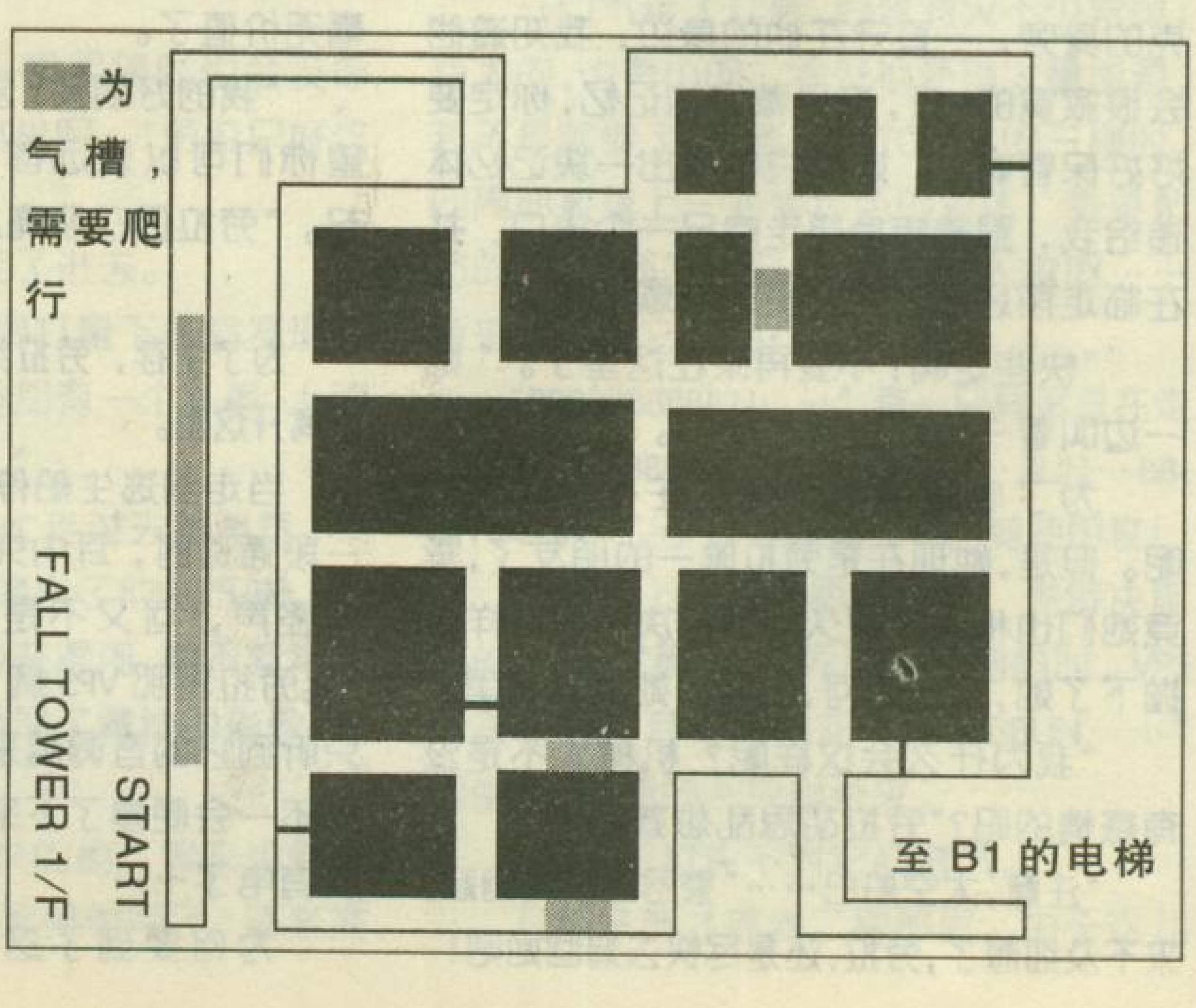






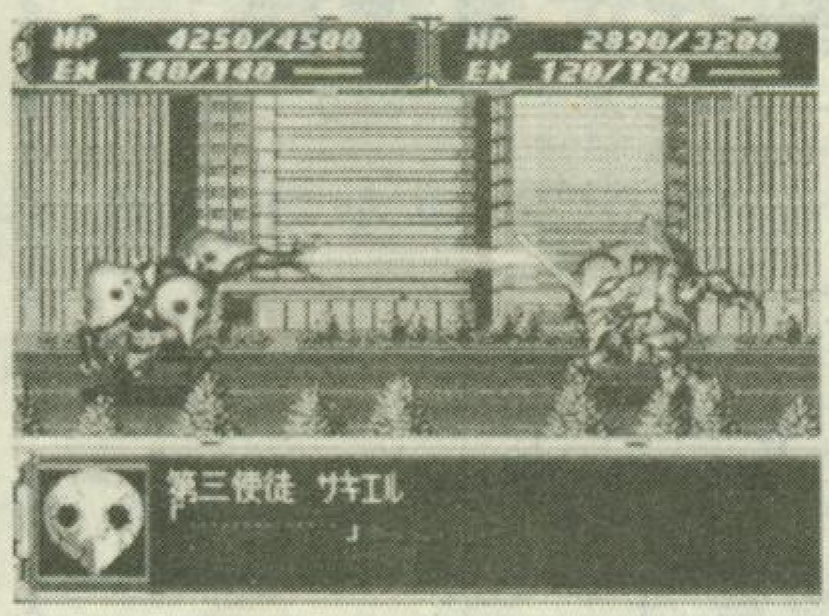






超级机器人大战F

SS	厂商:BANPRESTO	类型:SLG
	媒体:CD—ROM	发售日:97.7.25



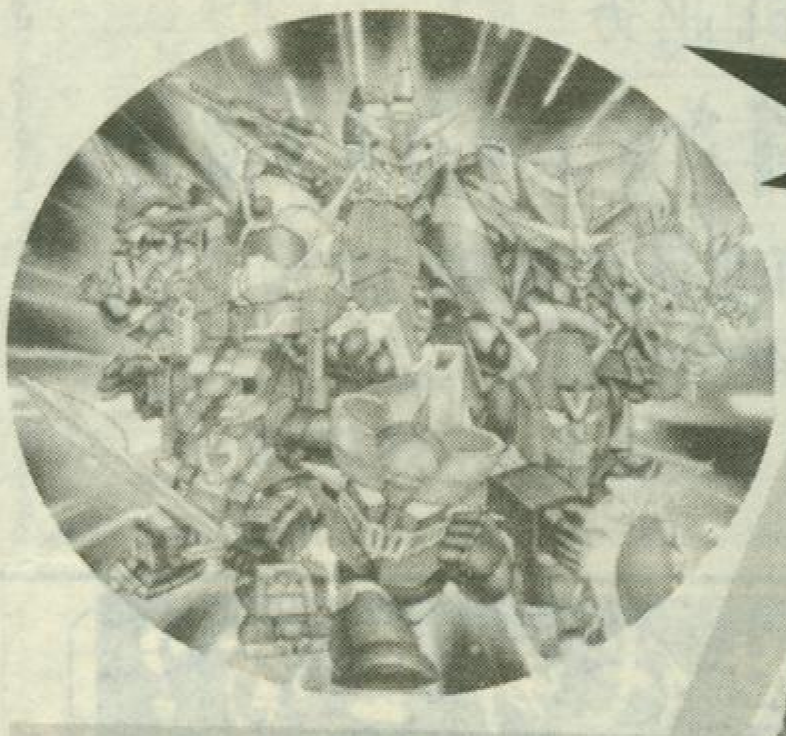
▲第三使徒来袭,初号机出击迎敌!

也许大家早已知道这帮机械群英要攻占土星的阵营了吧，SS的机器人FANS们不用再羡慕SFC和PS的玩家了，这也要归功于SEGA与BANDAI的合并啊！

本作是以SFC版的《第4次超级机器人大战》为基础蓝本而展开创作的。为了配合第一次参战的动画角色，既存的剧本以及情节都一一经过修改，而且还增加了许多新项目。除了大家熟悉的魔装机神、高达、铁甲万能侠等元老战士外，还有来自《新世纪少年战史》、《传说巨神伊狄安》、《新机动战记GUNDAM V》及《狙击巅峰》四部动画名作中的机械战士，喜欢动画的朋友可不要错过啊！由于各角色都拥有其自身独特的世界观，所以无论在哪个场面他们都能大展拳脚，一显机械豪情！



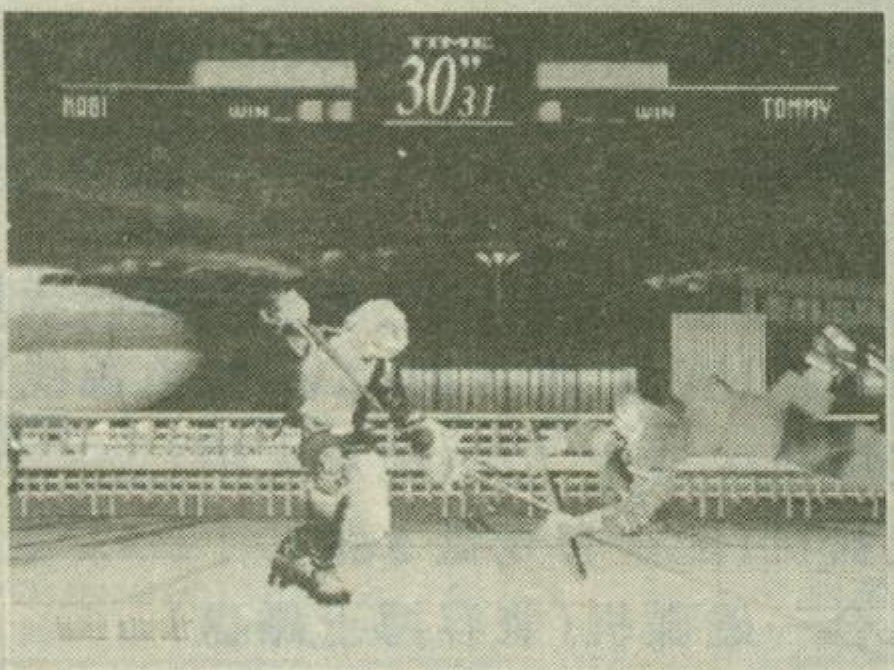
大战在即,READY!



LAST BRONX（原名：东京番外地）

责编/SHADOW PHOENIX

SS	厂商:SEGA	类型:3D—FTG
	媒体:CD—ROM	发售日:97年夏



▶哈哈，看我危险女皇丰饶榔的威力吧，我可是怒愚魔的首领！

▼富家大vs港野洋子,看来胖小子不灵呀!



如果你是SEGA的忠实拥趸，一定不会对此游戏陌生，它就是本身功力不凡，但在《VR战士3》的庞大的"魔影"笼罩下未能占据ARC领域的"东京街头乱斗"GAME……

由于游戏的世界观十分独特，系统方面亦非常新颖，例如那种可以中断出招的攻击省略技，确实风靡了万千"格斗家"。说了半天，忘了告诉大家此次SS版与当初街机版不同，将副题《东京番外地》取消了，不知道为什么？大家尽可放心，ARC版中的地面角色投影及舞动武器时的残像以及武器变化模式均被全部保留。至于有无添加原创独有模式，还不得而知，相信不会让大家失望吧，等着吧，LOADING NOW!!



浙江 义乌

三颖电器
义乌三颖电器商行

本商行主要经营 *SS* 土星、*PS* 索尼、*GB* 机、超任、博士七等高中档家用游戏机，各类游戏机卡带，并兼营各种游戏机配件。品种齐全，可向全国办理邮购，价格特优（可来人来电咨询）

承接改装土星机，索尼机，街机转换板。

欢迎新老客户前来洽谈业务

地址：浙江省义乌市稠州中路 92 号
电话：0579—5535396　9009835
邮编：322000　联系人：徐桂生

金宇电玩

天津地区玩友福音
本店实行优惠销售

☆本店批发、零售各种次世代机及周边设备
☆次世代机节目齐全
☆光盘节目(SS、PS)可以旧换新
☆出租光盘(每日一元)
☆开办二手机业务

本店每三日即有新片上市请来电咨询

地址：天津市河北区北安道 19 号
电话：(022)24469372
邮编：300010　联系人：刘松金

97 游戏大宝藏

1. 本部拥有电脑、超任、土星、索尼四大机种几万种新款原版游戏，品种全，价格及其优惠，原版游戏光碟 49 元起售，含原包装原说明书。

2. 提供几百套新游戏的完全攻略，游戏介绍，操作指南，新款原版金手指密码集。

3. 完善的售后服务，让您免除后顾之忧。

4. 索取全套资料 4 元，单独索取每种 2 元。

您所知道的，了解的游戏这里全有；
您所不知道，不了解的游戏这里也有；
这里是游戏的天堂，玩家的乐园。

****

通讯地址：江苏南京健康路邮局 02 信箱徐松收　邮编：210001
电话：(025)9065823
2422633（晚）

福州次世代哪里有？
请到益平游戏店来！

本店专营各种次世代游戏机及全套周边配件。

主要经营

N64 位机、光盘机
原装土星机(直读、配手把、AV 线、电源线)
原装索尼机(直读、配手把、AV 线、电源线)
超级美版机 + 博士 7 代(配双火牛)
超任光盘机(配全套光盘 5 张)
龙Ⅲ二合一磁碟机(兼容博士磁盘)
GG 彩色手掌机(配原装卡带)
GB 手掌机、GB 超薄手掌机
世佳机、世佳光盘机(带光盘)

欢迎垂询、谢谢捧场！

地址：福州市八一七中路 792 号电子游戏店
（工人文化宫旁）
邮编：350004　联系人：潘建平
电话：0591—3281528　手提：9007684
0591—3257990（晚上 9 点后）

北京千里马游戏行邮购价目表

热烈庆贺:玉泉路分店正式开业(地铁玉泉路东北口下车,或 337,373 路汽车玉泉路下车)
特价供应:台产双制式全兼容世嘉Ⅱ型机 290 元/台,大批世嘉卡低价供应,并办理换卡。

风靡日、港、台之新奇随身电子宠物蛋:只售 98 元/个(附说明书平邮免费)

GMAE BOY 卡精品大推荐:(均可办理换卡服务,方法见下)
原装 GAME BOY 手掌机 350 元/台,超薄手掌机 495 元/台,平邮 15 元/台,快件 40 元/台。

特别介绍:日本排行榜 GB 卡之王《口袋魔鬼》(RPG) 只售 85 元(收服 150 种以上属性、能力各不相同的怪物,参加你冒险之旅,战斗画面精彩纷呈,送原装说明书)。

卡名	内容	价格
文卡大全 14 合 1(32M)	大金刚 2;金牌玛莉 2,J 联盟足球 95,女神转生外传 2,三国志中文版,信长野望,吞食天地,大决战,隐忍继承者 5,复活邪神,魔法阵,第二次机械人大战,GB 怀旧长廊,圣剑传说(32M 超大容量,均有记忆,无重复,前三个为动作游戏)	168 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	大金刚 2,95 格斗王,银河战士 2,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,家庭战争,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1,第一次机械人大战(32M 超大容量,均有记忆,无重复,前三个为动作游戏)	188 元
智力大全 15 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,浪漫沙加 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4 (32M 超大容量,均有记忆无重复,后 5 个为动作游戏)	188 元
格斗天书全集 10 合 1(32M)	斩红郎,幽白 2,世界英雄喷射版 2,95 格斗王,街霸 2,饿狼传说 2,幽白 4,蜡笔小新 4,美少女战士,忍龟 3	178 元
玛莉全集 16 合 1(32M)	GB 怀旧长廊,97FIFA 足球,超级玛莉 1.2.3.4,大金刚 1.2,幽白 2.3.4,木偶奇遇记,95 格斗王	188 元
蜡笔小新全集 19 合 1(32M)	97 中国格斗王,玩具总动员,亚特兰大奥运会,蜡笔小新 4.5.6,95 格斗王,轰炸王 3,鸟人战队 2,美少女战士,唐老鸭	178 元
超强 11 合 1(32M)	篮球飞人全国版,斩红郎,96FIFA 足球,狮子王,95 格斗王,洛克人 5,美少女战士	178 元
斩红郎 13 合 1	斩红郎,幽白 4,大金钢 2,95 格斗王,鸟人战队 2,洛克人	148 元
幽白全集 4 合 1	1,2,3,4	98 元
幽白全集 15 合 1	幽白全集 1,2,3,4,洛克人 1,2,3 玛莉兄弟	128 元
洛克人全集 9 合 1	1,2,3,4,5,玛莉四代,绝对无敌	128 元
动画大全 20 合 1	狮子王,蓝精灵 2,宾尼兔 2,汤姆与杰里,达菲鸭,顽皮熊,菲利猫,罗杰兔	128 元
8 合 1	阿拉丁,天使之翼,鸟人战队 2,忍者龟 2,热血进行曲,SD 街头快打,洛克人 2,美少女战士	128 元
文卡 8 合 1	三国志中文版,吞食天地,第二次,复活邪神 3,隐忍传说,魔法骑士 2,信长野望,大决战	148 元
RPG8 合 1	魔法骑士 2,浪漫沙加 3,信长野望,大决战,卡比之星,大金钢,隐忍,BIG 足球	138 元
RPG7 合 1	隐忍 5,圣斗士星矢,三国志,吞食天地,大金钢,J 联盟实况,篮球飞人	138 元
8 合 1	真人 3,玩具总动员,音速鼠,书本大圣,龟 3,林宝赛车,达菲鸭,虎鸽	128 元
15 合 1	躲避球弹平,悟空飞翔传,幽白 4,忍龟 3,魂斗罗 2,兔宝宝 3,美少女战士,篮球飞人,蜡笔小新 4	138 元
8 合 1	NBA 篮球 2,篮球飞人,冒险岛 3,炸弹人 2,热血物语 2,超斗士激传,F1 方程赛车,桃太郎传说	138 元
8 合 1	饿狼传说,侏罗记公园 2,幽白 2,乱马格剧问答,躲避球弹平,热血新记录,洛克人 3,剑勇传说	138 元
斩红郎 8 合 1	斩红郎,96 街霸赛车,热血物语,洛克人 2,最后的忍道,野狼行动,忍者龙剑传,北斗神拳	128 元
斩红郎 15 合 1	斩红郎,97FIFA,饿狼传说 2,F—15 战机,世界杯,子熊物语,役满麻雀	148 元
口袋魔鬼 16 合 1	口袋魔鬼,95 格斗王,幽白 4,超斗士激传,蜡笔小新 5,役满麻雀	148 元
单卡	天使之翼 J,第二次机械人大战,悟空激斗传,玛莉 3(A.RPG),吞食天地,玩具总动员,风中奇缘,96NBA,蚯蚓战士,96FIFA,狮子王,阿拉丁,沙漠风暴,GB 原人,真实谎言,F—15 战斗机,七喜,法拉力赛车,洛克人 5 每种一律 80 元	
	侍魂,95 格斗王,街霸 2,斗神传,饿狼传说 2,金牌玛莉 2,NBA 篮球,魂斗罗,鸟人战队 2 每种一律 70 元	

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏,绝无重复,小容量(如坦克,网球,俄罗斯等等)均忽略不登,敬请注意。
另:GB 皮套 25 元/个,手柄 20 元/个,电源 20 元/个,放大镜 35 元/个,对打线 30 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个。

独家推出:热血八合一:格斗传说,篮球,足球 3,新记录,排球,曲棍球,物语,躲避球,85 元
大金钢 5 合 1:大金钢 2,金钢滑板王(此两游戏均为真正超任移植节目),泡泡龙,世界杯足球,香蕉王子,138 元
六种任天堂超强合卡(均为大容量游戏,无重复,一律 120 元/盘),具体内容见上期广告。

任天堂文卡 (均附中文说明书,全新电池,均可在普通八位机上运行,凡一次购卡两盘以上,赠永久性八折特惠卡,持卡即可按当月广告价八折购卡,次数不限)

特别推荐		光荣公司 FC 大作(RPG+SLG,日文,附中文说明书);维新之岚(明治维新的风暴)148 元					
中文游戏	RPG	重装机兵	88	林则徐	130	太空战士 I(银河时代)	130
		封神榜	98	地道战	130	梦幻之星 IV(外星战士)	120
		吞食天地 II(即吞 III)	98	三十六计	130	外星战士 II(外星战士加强版)	130
		萨尔达传说(神秘金三角)	80	大富翁	150	赌神	80
		魔神英雄(创世纪英雄)	130	上海大亨	120	三国志英杰传(吞食天地 I 中文版)	130
	SLG	争霸世纪	120	半熟英雄(龙珠英雄)	130	战国群雄	130
		第二次机械人大战	110	三国 III(中原霸者)	130	水浒传	120
		决战太平洋	130	超魔兽大战(魔道士阴谋)	130	第三次机械人大战(绝代英雄)	130
		爆笑三国志	130			圣火徽章	130
日文		勇者斗恶龙 I.II.III.IV.	80.90.90.90	太空战士 I+II.III	120.95	光荣水浒	95
						圣火徽章 II	95
		三国 II－霸王大陆	90	成吉思汗	95	吞食天地 I	85
				光荣三国	78	南北战争	110

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)
1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,交纳 20 元手续费+包装回邮费+差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. 卡差价以新一月广告为准。
6. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换,FC 动作卡不办理换卡。
(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收
邮编:100043 (平邮一律免费,快件每盘加 15 元增加一盘,多加 5 元)
电话:010~68807847
郑重承诺:广告所登产品保证备有充足现货,款到当日发货,万一个别产品断货,10 日内全额退款,请玩友放心。
千里马玉泉店:地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车。
古城店:地铁古城站西北口,日月商城内。
门市低价供应百余种世嘉,GB 卡带。

还是觉得它挺好!

广告

南京银星游戏机专卖店

Welcome you!

承蒙广大电玩朋友的关心和支持。本店以优惠的价格、热忱的服务向广大电玩朋友供应土星、索尼、超任、MD、GB、GG 等主机以及各类外设配件，并以快捷的速度为广大朋友提供百余种新款游戏软件及卡带。品种齐全，大量批发。欢迎新老玩友，各地商家惠顾或来电查询。

土星机（原装手柄＋电源）	1500 元
索尼机（原装手柄＋电源＋原版碟一张）	1800 元
超任机壹套（日版（N 制）底机＋原装博士 7 代＋双手柄＋双电源）	1600 元
博士光碟机＋五张碟	1500 元
任天堂手掌机（原装电池四节）	350 元
超薄型任天堂手掌机	500 元
世嘉机（16－bit）	350 元

代客拷贝超任游戏每片 1 元，优质高密 1.4M 盘，每片 1.70 元（50 张起售）

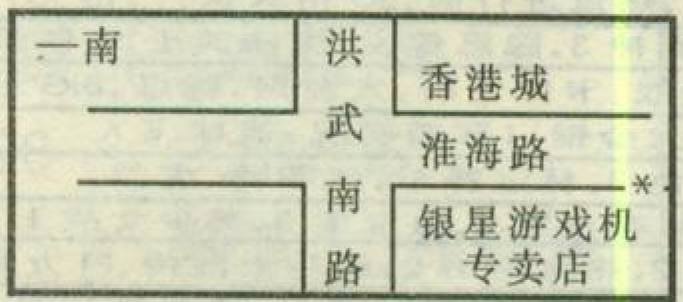
注：以上各机价格由于市场行情和广告定稿时间限制，可能会与当时售价有出入，请广大电玩朋友选购前电询。

地址：南京市白下区淮南新村 03 幢 10 号（香港城向东 150 米）

邮编：210002

电话：（025）4543282

联系人：丁先生



济南远洋公司家用游戏机航模批发中心

本中心专业销售各种家用游戏机及各种配件、各种游戏卡带、各种光盘及各类档次的航模。

专营土星 SS 机、索尼 PS 机、世嘉五代、GG 机、GB 机、超任机，经销各种家用游戏机卡带、光盘及配件。

专营各种档次的新式航模，专业维修各种家用游戏机，街机及各种高档玩具。办理各种机器的二手货交易。

本中心代办邮购业务。

邮编：250001

地址：济南民生大街 22 号（杆石桥向南 50 米路东）

电话：0531－2906724

传呼：（0531）126－0090486

联系人：宋新忠　　陈玉东

祝贺中外合资杭州亚洲计算机软件技术有限公司

荣获浙江省首批 24 家经国家新闻出版署批准备案的电子出版物制作单位资格

创港の霸名牌　　为中国和世界娱乐业作贡献

国家专利港の霸新型街机管理器六大显著特点无可比拟

一、开放程度高。对所有机型开放，只要更换插入式手柄模块及插入式 RGB 信号线即可适用从 16 位世嘉、超任到 32 位土星、索尼、3DO 及 64 位 N64 等各类游戏机的改装。对所有碟开放，新碟即出即用。

二、超强的二合一功能。集通用型与非通用型街机管理器两大类型之优点，采用声音检测控制与画面分析控制两种控制方法为一体，既可使用 IC 程序块（开机卡）也可不使用 IC 程序块，使老板免受等待程序块而坐失良机，又能克服一般通用型误按启动键减币的缺陷，就目前面市的街机管理器而言，尚无一家达到这一水准。

三、操作先进。多位屏幕显示，屏幕滚动式菜单选择，用户可在屏幕上自由选择 1—8 级难度等级，每局币数、每币人数、时间及查询营业情况，除老板外玩者无法改变。T 型随机难度块可提供 5—80 个节目的控制模块，无须编程和使用 DIP 开关。采用内部记忆卡：铁拳 Ⅱ 可调出 25 人，龙胆虎威可调出 99 关。

四、商品化程度高，安装方便。只要将随机提供的手柄对插线及 RGB 对插线分别插入游戏机及管理器的对应插口无须调整即可工作。

五、适应范围广。除动作型游戏外，适用各类仿真汽车、摩托车、枪机等模拟机的改装，配有相应的模拟机插口和提供带分度头的仿进口金属方向盘、刹车、油门、摩托车架及精美贴纸。

六、价格特优。本管理器包括 IC 程序块，无论批发或零售，一律按所谓"顶级型"管理器当月批零报价低 20％。配土星、索尼主机一律按广州价供货。请拨打（0571）5177352 或 BP：（0571）126—8058076 询价。

本管理器以其无可比拟的性能和价格优势，给游戏房老板带来福音也给假冒伪劣管理器以致命的打击。详细资料刊登在 97 年 8 月出版的大型电子游戏丛书《大型游戏机与街机管理器》上，邮购每本 38 元。

适合未成年人使用的电子游艺机报国家批准后将正式投放市场 电子游戏机专卖店在杭州、上海同时推出特色服务

一、凭押金免费租借土星、索尼、N64、超任磁碟机及世嘉、掌上机卡（限非营业性用户）。押金：次世代 SS、PS、N64，超任加碟机 4000 元，世嘉、掌上机卡 950 元。同类商品不限品种、次数，租期一年，租借期结束，全额退还押金，双方签订租赁合同各自承担法律责任。

二、港の霸街机管理器与大型机、模拟机面向全国供货（管理器包括转接板、屏显板、手柄模块板、手柄接插线、RGB 接插线、机箱，模拟机套件均包括转接板）。

型号	代理价	批量价	建议零售价
通用 Ⅰ 型	400 元	460 元 -500 元	700 元
通用 Ⅱ 型	450 元	500 元 -550 元	750 元
GAME BAO S 型（傻瓜型）	500 元	550 元 -650 元	800 元
GAME BAO T 型（挑战型）	600 元	650 元 -750 元	900 元
IC 控制块（配 T 型）	60 元	65 元 -75 元	95 元
双手柄模块(SS、PS)	25 元 -30 元	30 元 -35 元	(45mm × 50mm)
进口 12V 仪表电扇	18 元	20 元 -22 元	28 元（夏天街机必备）
仿进口赛车方向盘全套	1250 元	1350 元 -1450 元（金属方向盘、刹车油门、坐椅）	
仿进口摩托车全套	2250 元	2450 元 -2650 元（活动摩托车架）	
进口光线枪全套	1150 元	1250 元 -1350 元（金属护套、双光线枪）	
22"-61"单双人赛车、摩托车、光线枪机及豪华双打机、四打机，看样订货。			

三、各类游戏机、卡、碟批发按当日广州价，零售按当日上海特低价。

四、赠送电子游戏书刊，每月 500-1000 册，赠完为止。

五、引进进口设备，专业维修土星、索尼机光驱。

关于《大型游戏机与街机管理器》一书不予刊登未获得电子出版物制作、批发、零售许可证的单位及产品资料的声明

按照 1996 年 3 月 14 日国家新闻出版署发布的《电子出版物管理暂行规定》，国家对电子出版物出版、复制、进口、批发、零售和出租，实行许可证制度。任何单位和个人未经许可不得从事前款规定的电子出版物经营活动。按照上述规定电子游戏机包括家用机、业务用机所采用的媒体 FD、CD-ROM、CD-I、CD-G、Photo-CD、IC card 均属于电子出版物，为严肃法规，对于不具备许可证的单位及产品资料本书将不再编入，特此声明。

迁址启事

为适应市场经济发展需要，进一步为全国客户提供优质服务，自 1997 年 5 月 18 日起杭州亚洲计算机软件技术有限公司暨杭州现代微电子技术公司市场部、邮购部迁至杭州文晖路 381 号（近杭州武林门长途汽车站）杭州武林门电器市场二楼 2268 室（电梯上二楼直到底左侧）。电话/传真：（0571）5177352，BP：126—8058076

联系人：谭启仁 邮编：310006。欢迎新老客户光顾。乘车路线：杭州东站乘 28 路公交车至武林门。

杭州专卖店地址：杭州文晖路 381 号杭州武林门电器市场 2268 室

电话/传真：(0571)5177352　　BP：(126)8058076

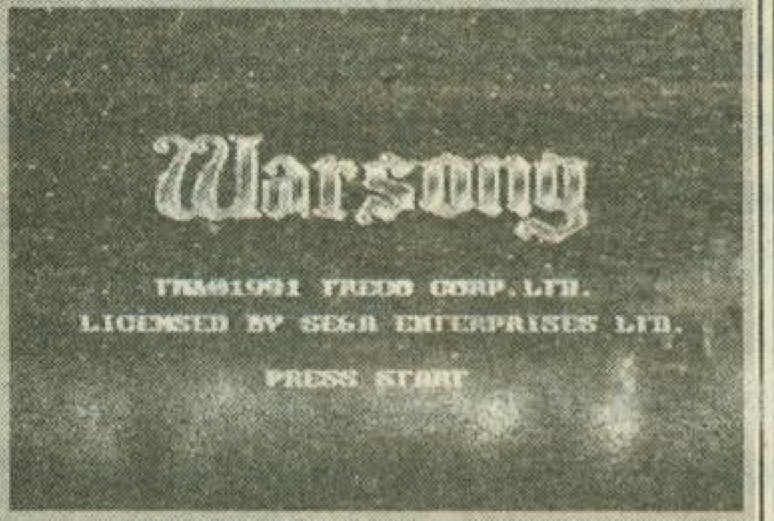
上海专卖店地址：上海陕西南路 380 号上海艺宫文化用品商店（近文化广场）

战歌

重温旧作 倍感亲切

俗称“梦幻模拟战”的《LANGRISSER》是系列游戏的开山之作，游戏的特点是场面宏大、人物众多、情节曲折、故事性很强。这次推出的英文版对于不通日文的玩家来说是个福音，而英文版也换了个十分“美化”的名字《WARSONG》(战歌)。

MD	厂商 NCS	类型 S·RPG
	容量 4M	



虽然换了名字，但仍能感觉到怀念的心情！

战前篇

“战歌”的主要故事情节就是描写主人公 Garett 凭借正义的力量，与邪恶的帝国军队和魔王作战，夺回圣剑 Warsong 并阻止黑暗势力统治世界的冒险历程。在游戏进程中会有许多正直的朋友加入到冒险的行列中，也会有朋友过早地离你而去，整个剧情起伏跌荡，令人神往。

“战歌”的游戏操作非常简单明了，整个游戏过程分为两个大的阶段：战役前的准备阶段和战役实施阶段。

在战役准备阶段，有三项指令：士兵、项目和开始。在“士兵”这一指令中，玩家可以雇佣士兵分配给每个指挥官。不同的指挥官具有不同的职业，而不同的职业决定了所带佣兵的种类。当指挥官在战斗中积累经验值使能力提高等级上升后，可以获得转职的机会，等级越高所带佣兵种类也越多。不同的兵种作用不同，并且相互之间有着明显的相克关系：步兵克枪兵、枪兵克骑兵、骑兵克步兵，弓兵适合远战并对飞兵有利；当指挥官进化成飞鸟骑后，可以带领飞行部队，飞行部队的优点是移动速度快，不受地形限制，但缺点是为弓兵所克；还有对付史莱姆有奇效但在一般敌人面前不堪一击的僧侣，在水中作战异常神勇而到陆地作战就相形见绌的人鱼士兵等。每位指挥官最多可带 8 队佣兵，并且均是同一兵种。

随着故事情节的发展，主人公得到许多宝物。战役准备阶段第二项指令“项目”的意思是在主角之间分配宝物，用来增强主角的能力，有些宝物是限定的，若分配不当就起不了作用。各宝物效用如下：

1. 宝剑：攻击力+2。
2. 圣剑：攻击力+4，防御力+4。
3. 屠龙剑(只限第十六关发现并使用)：攻击力+5，防御力+3。
4. 盾：防御力+4。
5. 魔杖：魔法攻击力+1。
6. 十字架：防御力+2，魔法面积×2。
7. 魔之斧：攻击力+8，防御力-10。
8. 念力护符：防御力+2，结界面积×4。
9. 绿色宝珠：MP 消耗减少一半。

佣兵和分配宝物结束后用第三项指令“开始”进行作战。

在作战阶段，首先需要注意的就是每一位指挥官都具有一定的结界范围，该主角所带佣兵如果在这个范围内作战，战斗力就会增强。其次，当一队佣兵由于作战 HP 减少时，可以将该部队紧靠所属指挥官的边上，每一回合可以恢复 HP3 点。

作战阶段主要指令如下：

一、移动：部队或主角移动，移动至敌人身边时，自动显示出剑形光标，如欲作战将该光标移至敌人身上按 C 键，否则按 B 键取消，部队或主角就会在该处待命。

二、进攻：出现剑形光标，操作同上。

三、魔法：MP≠0 的指挥官可以使用魔法攻击或恢复已方部队或武将的体力。

四、治疗：对武将进行治疗，治疗一次可使武将的 HP 恢复 3 点。

五、指令：指定结束该轮指令后，未被调动部队的行动原则。

1. 移动：(部队)跟随主将移动。
2. 防御：向主将靠拢，形成防守阵型。
3. 攻击：移动的同时形成菱形进攻阵型。
4. 手动：由玩家手工调动，未被调动的部队则在原地待命。

在游戏过程中按 START 键，可以调出功能菜单，指令如下：

1. 战略终了：本轮指令操作结束。
2. 全体地图：显示整个战场的大比例地图，可了解全局敌我对阵态势。
3. 胜利条件：查看过关条件和失败条件。
4. 半自动：由电脑帮助指挥部队。
5. 速度：游戏速度设定(快、慢)。
6. 中断：存储进度，以后可以从记录的那一轮开始游戏，之后选 YES 继续游戏，选 NO 回到标题画面。

第一章 突出重围

剧情介绍：Gaetl 王子居住的城堡 Baltia 保存有传说中的圣剑 Warsong，它可以给其拥有者以巨大的魔力。野心勃勃的帝国皇帝 Pythion 为了得到它而派军队包围了 Baltia，Garett 王子含泪告别父王 AEFADOR，与好友 Baldarov 一起突出重围到 Swlras 城找 Carleon 公爵寻求支援，战斗从此开始了。

胜利条件：Garett 从城中脱出。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：这一关的敌人等级很高，而剧情要求 Garett 只要脱出包围移动到画面上方边缘即可过关。国王 Alfador 很强，无须担心，而将军 Tiberon、女将 Sabra、魔法师 Calais 在本关即使被打倒，在以后为剧情中仍会出现。因此要将 Garett 布置在右边，从敌人攻击薄弱处突围，不过最好能多打几仗提高等级，而将 Baldarov 派往下方帮助魔法师 Calais 迎敌。

第二章 前往 Sultas

剧情介绍：Garett 突出重围后，与 Baldrov 一同前往 Sulras，途中遇到少女 Mina，三人于是结伴同行。就要到达 Sulras 时，遇到一伙强盗，Garett 和 Baldarov 冲破阻拦将 Mina 护送到 Sulras。

胜利条件：保护 Mina，全歼敌军。

失败条件：Mina 或 Garett 死亡。**攻略提示，这一关敌人不强，正是练级的好机会。不过 Mina 的卫兵很弱，要注意及时跟上她的移动。Baldarov 的等级已不能再提升，因此尽量让 Garett 作战，而由 Beldarov 跟随保护 Mina。**

第三章 意外来袭

剧情介绍：Garett 一行人击退强盗们的阻拦来到 Sulras 城，刚要休息，突然先前被击退的强盗包围了城市。城市守将 Thorne 率领市民与强盗展开了战斗，Garett 和 Baldarov 一方面要帮助 Thorne 歼灭来犯之敌，另一方面又要照顾好 Mina。

胜利条件：打倒敌首 Malvese。

失败条件：Mina 或 Garett 死亡。

攻略提示：这一关 Mina 会自动移入教堂，因此会很安全，但要小心敌人绕道偷袭。此外就是不要急于杀死 Malvese，多让 Garett 打几仗提高等级。

第四章 幽灵出没的丛林

剧情介绍：Garett 帮助 Sulras 城打败了强盗后，得知 Baltin 已经陷落，便决定率援军夺回 Baltin。为了争取时间，尽快赶到 Baltin，Garett 决定穿过幽灵出没的丛林。

胜利条件：在丛林中坚持十天。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：此关出现的敌人全是史莱姆，只有 Baldarov 的骑兵可以与之抗衡。因此，除了给 Baldarov 带满骑兵外，其余指挥官可以不带兵。五天后 Mina 和 Thorne 会带兵来援。Mina 的僧侣正好是史莱姆的克星。

第五章 帝国军队

剧情介绍：Garett 与 Mina 等人在幽灵出没的丛林会合后继续向 Baltia 挺进，在途中遭到了由帝国大将 Lance 率领的军队的阻击，双方在山谷中发生了遭遇战。在最后击败 Lance 的战斗中 Baldarov 不幸阵亡，Garett 悲痛万分。

胜利条件：击败 Lance。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关敌人的骑兵为主，可以给 Baldarov 多带些弓兵。先将兵力在中部山谷出口处布成一个口袋阵，将中部敌步兵诱过来歼灭。然后转向右边山谷出口处，以 Baldarov 的弓兵按住 Lance 的骑兵，不难将其击败。

第六章 Baltin 之战

剧情介绍：Garett 等人击败 Oahce 大军的阻击之后终于到达 Baltia 城下，一场收复家园的战斗开始了。击败敌人后，获救的海将军 Tiheron 和魔法师 Galais 将加入战队。Garett 从 Calais 口中得知圣剑 Warsong 的来历，并且知道了由于圣剑的失落，一个古代的恶魔将会因此复活，从而给世间带来无穷的杀戮和祸乱。于是 Garett 与朋友们一起为了找回圣剑再次出征。

胜利条件：击败城中敌方首脑。

失败条件：Gaetl 死亡。

攻略提示：本关由于城堡内空间有限，应尽量发挥指挥官的作用。

第七章 守城指挥官

剧情介绍：正当 Garett 准备去寻找失落的圣剑之时，护卫 Baltia 的要塞 Anzel 城堡遭到了 Pythion 的帝国军队的围攻，Garett 连忙率领众人前去救援。

胜利条件：消灭敌方攻城主将，并确保 Anrzel 守将 Bayard 的安全。

失败条件：Garett 或 Bayard 阵亡。

攻略提示：由于 Bayard 是机控角色，所以要尽快赶到城堡解围。途中会受到敌人的夹击，不可恋战，否则 Bayard 坚持不住就 Game Over 了。若时时间拖得太久，则帝国大将 Lance 将会再次率领骑兵出现，所以此时最好有弓兵在场。

第八章 乘胜追击

剧情介绍：袭击 Anzel 之敌被击溃后逃走，Garett 果断下令实施追击，务求全歼来犯之敌。Anzel 的守城指挥官 Bayard 也加入到了追击的行列中。

胜利条件：击败敌方主将。

失败条件：敌方主将逃脱或 Garett 死亡。

攻略提示：敌人在打地一场激烈的后卫战之后将会向左上方的森林逃遁，应派机动能力强的部队从两翼包抄，切断敌人的退路或迟滞敌人的行动。此外 Lance 将在五、六天后率领援军在左方出现，所以要有所准备。

第九章 激战 Worth 河

剧情介绍：歼灭逃窜之敌后，Garett 挥军杀向帝国首都 Palsit 城。途中要经过宽阔的 Worth 河，Pythion 在河边布置了重兵防守，一场激战在所难免。

胜利条件：全歼敌军。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：双方在渡河时会惊动河里的水怪，它们对任何一方的部队都会攻击，因此不急于进攻，静观水怪与帝国军队厮杀，待其两败俱伤再出击是明智的上策。同时要注意 Lance 的军队仍有可能再次出现。

第十章 水中城堡

剧情介绍：Garett 的大军包围了帝国最后的要塞 Ualk 城堡。Ualk 是一座修建在水中的城堡，四面环水，易守难攻。只有一条路通往城内。胜利后 Galeon 公爵将加入指挥官们的队伍。

胜利条件：击败敌军守城主将。

失败条件：Garett 阵亡。

攻略提示：敌人的援军会在下方出现，可以先将部队留在原地待命，主将冲到阵前消耗敌人的有生力量，待敌援军出现后，立即集中优势兵力回师将其歼灭。

第十一章 Dalsis 城下

剧情介绍：在攻克作为帝国首都最后屏障的 Ualk 城堡后，Garett 等人终于来到了 Dalsis 城下。此时的 Dalsis 城中布满了敌军，四座城门均有精兵把守，城堡中央有法力高强的魔法师镇守。Garett 在朋友们的帮助下终于消灭了顽敌，攻入了市中心。

胜利条件：Garett 攻入城堡中心。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：Lance 将会率骑兵在左下方出现。此外，过几天后会有两队很强的飞龙由于受圣剑魔力的吸引在上下两个方向出现。中央的魔法师虽然法力高强，手下的弓兵也很神勇，但其本人的防御力较低，抓住这一弱点就可以将他击败。

第十二章 双城之中的战斗

剧情介绍：在 Pelsis 城堡中心，指挥官们找到了两个通往 Pythion 皇宫的入口，于是 Garett 决定分头进入皇宫，然后在城堡顶部会合。Pythion 的皇宫分成两个部分，中间只有一条孔道相连。指挥官们先是要在不同的两部分作战，敌人从四面向指挥官们围攻。消灭各自的敌人后，指挥官们胜利会师，合力攻向 Pythion，夺回了圣剑。

然而，被圣剑镇摄的古代恶魔却已经复活，等待着指挥官们的是更加艰苦的战斗。

胜利条件：打倒 Pythion。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：这一关敌人弓兵很多且很强大，不要与其纠缠，直接向敌人主将发起攻击，主将一死，其部队就会随之消失。

第十三章 布满石像的都市

剧情介绍：从 Palsis 归来的途中，Garett 一行人发现了一座被毁灭了的城市，其中除了遍布一座座栩栩如生的雕像外，没有发现任何生命的迹象。原来这是生存着能令人石化的妖龙，同时 Garett 惊喜地发了从 Palsis 出逃却被妖龙逼得走投无路的 Lance 及其军队。于是众指挥官们向他伸出了援助之手。

胜利条件：全歼敌人。

失败条件：Garett 被变成石像或死亡。

攻略提示：必须迅速将妖龙消灭，让 Mina 的僧侣对付史莱姆。

第十四章 血战群狼

剧情介绍：Garett 救出 Lance 后，告诉他虽然圣剑已经夺回，但古代的恶魔已经复活。Lance 听从 Garett 的劝导加入战队，但约定击倒恶魔后再地试一番，Garett 答应了他的挑战。

一行人来到一个村庄，将一只窜入村庄的恶狼除去，但却引来了大批的狼群，于是指挥官们与狼群展开了一场血战。

胜利条件：全歼狼群。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关不要急于杀死头狼，多打几仗提高等级。狼群会从左右两边袭来，集中兵力打掉其中一边，再打另一边。

第十五章 大战火龙

剧情介绍：Garett 等人消灭了狼群之后，继续前行，途中遇到一只火龙在对一群村民们逞威，Garett 连忙率众前去解救。谁知火龙十分厉害，Garett 从逃亡人群中一名修道士的口中得知在北方有一火之精灵被封印在山中，解开封印就可以获得它的帮助。于是，Garett 派一名指挥官解开封印救出火精灵，并在它的帮助下打败了火龙。

胜利条件：击败火龙。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关要派出一位进化成飞鸟骑士的指挥官和会远程攻击魔法的指挥官随队出征。战斗开始后让飞鸟骑士向上飞行消灭守护封印的敌兵解开火精灵的封印，让他帮助与火龙作战，再加上远程魔法攻击，一定能将火龙打败。

第十六章 除恶必净

剧情介绍：火龙虽然被打败。但仅仅是受了伤，它带伤逃进了一条黑暗的峡谷之中。Garett 为了不使它将来再出来作恶，决心一举消灭它。于是，众人追踪火龙来到了黑暗峡谷。峡谷中满是幽灵和怪物，在战斗中 Garett 无意间得到了一位古代指挥官的屠龙剑，就用这把剑 Garett 将火龙杀死。然而奇怪的是，这把屠龙宝剑却忽然消失了。原来这把剑是那位古代指挥官临死前的誓言幻化而成，恶龙既然已被除去，这把剑也就随风而逝了。

指挥官们在峡谷中发现了一块石碑，碑上写着："魔法骑士 GeneLon 放出了恶魔将世界笼罩在黑暗之中，光明之王 Galafron 用圣剑 Warsong 与之作战，并将其封印在黑暗之城 Seneferia……。"Garett 看见这段碑文明白了真正的敌人是来自 Seneferia 的黑暗势力。于是全体指挥官向 Seneferia 进发。

胜利条件：杀死火龙。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关由于山谷狭窄，不宜多带兵，左方派出卫兵对付幽耿，右边让指挥官们单独作战即可。在下方人像边的箱子里可以得到屠龙剑，最好派攻击力强的指挥官去取。

第十七章 飞龙军团

剧情介绍：Garett 率领众指挥官向传说中的禁地 Seneferia 城行进，在到达离该城一望之地时忽然遭到从城中飞出的一群飞龙的猛烈攻击。指挥官们与飞龙展开了一场大战。

胜利条件：全歼敌军。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关需要两队弓兵和两队飞行骑士，分别列阵左右，中间是会远程攻击和恢复的魔法师，其余主角可不带兵。待弓兵和魔法师给飞过来的飞龙军团以有力杀伤后，再由飞行骑士给予致命一击。不过要注意飞龙军团主将的远程魔法攻击。

第十八章 Seneferia 城

剧情介绍：Garett 的大军终于来到了 Seneferia 城，但看到的却是一片焦土，到处是残垣断壁，一派劫后萧瑟的景象。在废墟中出现了一位邪恶人物 Mareos，他利用黑暗的力量将石柱变成了机器人兵团，再加上幽灵和怪物助战，很难对付，但指挥官们还是将 Mareos 消灭了。胜利之后 Lance 离去，并提醒 Garett 记住自己的诺言。

胜利条件：击败敌方首领 Mareos。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关要击败应派士兵引开他周围的机器士兵，用主将对其本人实施突击即可。

第十九章 神殿

剧情介绍：众指挥官击败 Mareos 后发现了一条地下通道，沿着这条通道，指挥官们来到了一个迷宫般的神殿。在这里关于妖言惑众的 Mortimus 率军挡住了去路。在战斗中 Mortimus 会使用欺骗的言语使你的军队倒戈，要小心。尽管 Mortimus 巧舌如簧，但 Garett 的安排更巧妙，因此最终难逃被击败的命运。

胜利条件：打倒 Mortimus。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：如下，想练级的话，最好派飞行骑士飞到 Mortimus 附近法力不及处，然后第二天对其本人发起攻击便可打倒他。

第二十章 清除黑暗

剧情介绍：指挥官们打倒 Mortimus 后，来到了地下神殿的最深处，遇到了复活的魔法骑士 Garelon，决定世界命运的光明与黑暗之决战开始了。首先要击败 GeneLon，他落败之后会放出恶魔 Chaos（浑沌），打倒 Chaos 之后才能彻底拯救世界。

胜利条件：打败 Chaos。

失败条件：Garett 死亡。

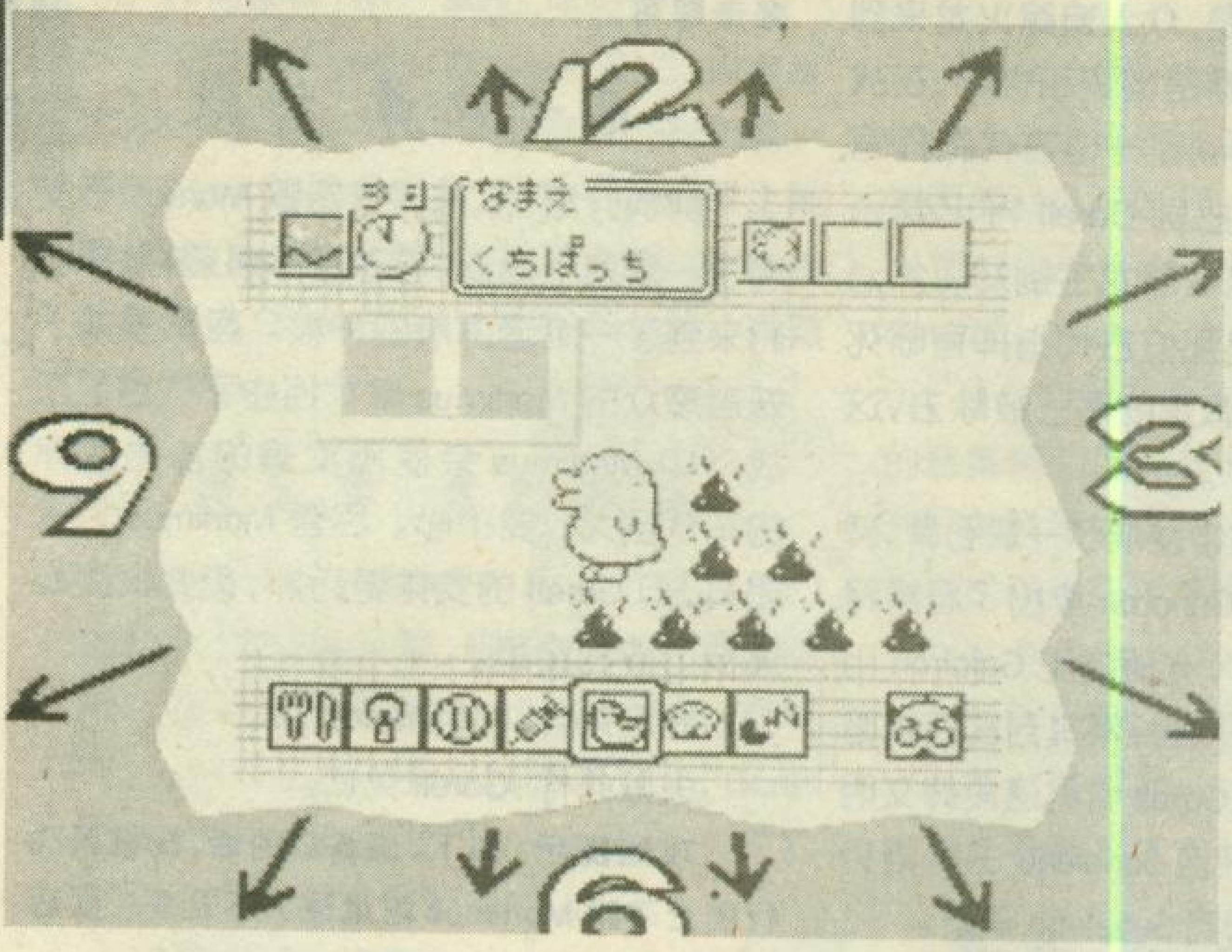
攻略提示：Chaos 的防御力很强，因此要先用远程魔法轰击，再用主将围攻才能取胜。

结局

魔王 Chaos 虽被打败了，但他死前的一番话却时时如警钟一般在指挥官们的耳边回响："只要人类互相残杀，我还是会复活的。"但 Garett 坚信只要世上还有正直的人存在，世界就永远不会毁灭，象 Chaos 这样的恶魔决不会再复活。

战后，Anzel 守城指挥官 Bayard 由于在最后的决战中表现出色而被封为 Baltia 骑士团团长。Calais 仍然是 Baltia 的宫廷魔法师，致力于魔法书的破译工作。Carleon 回到 Sulras 与家人共享和平的生活。海将军 Tiberon 在 Aefador 国王死后离开了 Baltia 回到海上去当了侠盗。女将军 Sabra 留下来继续研究剑术。少女 Mina 成为 Baltia 的王后，与 Garett 幸福地生活在一起。Lance 在战后一直杳无音信，人们再也找不到他的踪影。Garett 回到 Baltia 继承了王位，他将圣剑再次封存，并努力创建一个没有战争的和平世界。

文/时雨　责编/PINSER



鸡蛋仔俱乐部

GB	厂商 BANDAI	发售日 97 年 7 月
	类型 SLG | 容量 未定	附加支援卡

近期在日本、港台地区突然冒起的超级万人迷，连许多港台明星都是它的 FANS——《たまごっち》养鸡仔游戏，已经决定推出 GAME BOY 版啦！想必出刊时市面上已会有它出现了，不知各位有没有买一两个养养啊！

责编/SHADOW PHOENIX



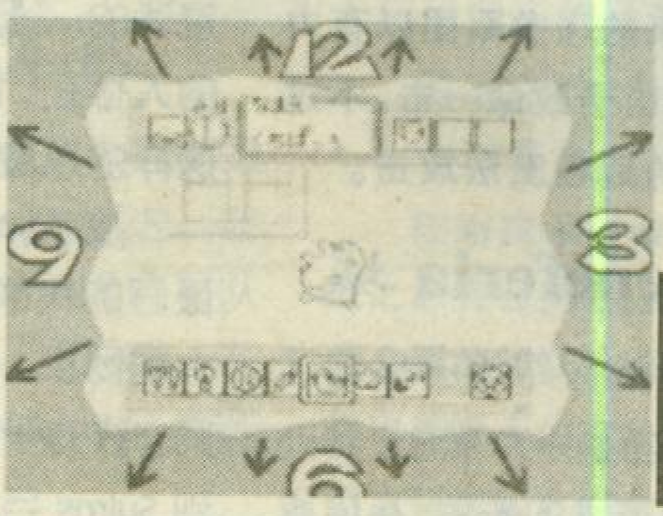
"鸡蛋仔"终于在游戏机上出场啦！！



《鸡蛋仔俱乐部》就是以现今在日本大红大紫的迷你电子游戏机《たまごっち》为基础的育成玩意。而在 GAME BOY 版里面，会加入一些新元素，这简直就是《たまごっち》的最新版。鸡仔的角色，除了会有《たまごっち》的元祖鸡仔外，还会有《たまごっち二代》的新品种鸡仔登场。至于游戏内容方面，除了一贯的"养鸡仔 MODE"之外，还增加了一个可以让那群长大成人的鸡仔拼个你死我活的"竞技 MODE"。

此 GAME 更加可以在 SUPER GAME BOY 上作对应，如今各位 FANS 可以用超级任天堂来养只彩色的"鸡蛋仔"啦！



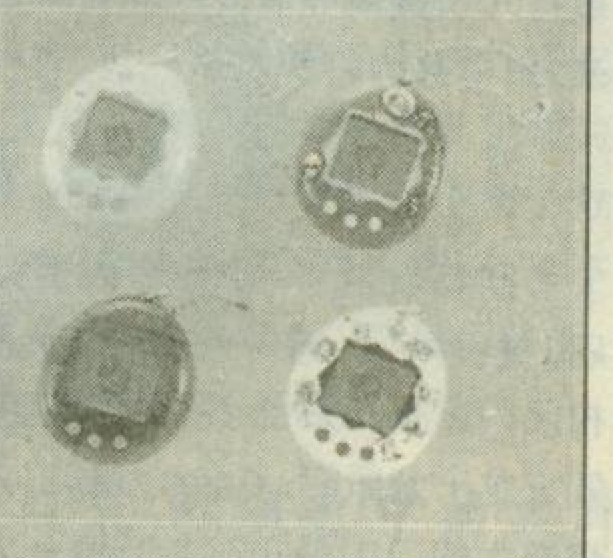


▲ ▶ 在 SGB 版中，除了上图那个框框外，据闻还会增加另一款框框。

首先让我告诉你 "たまごっち"是什么家伙！

这是 BANDAI 在 96 年 11 月发售的随身携带迷你游戏机，只要在游戏开始前 SET 好时钟，大概 5 分钟之后一只如谜般的"宇宙生物"鸡蛋仔便会诞生了！只要定时喂食，处理好大小二便，鸡蛋仔便会渐渐长大，而当它饿了或是想跟主人玩游戏时，它便会发出电子声响 CALL 你去服侍。随着时间的飞逝，鸡蛋仔的外型、寿命，甚至性格都会产生变化，而这正是鸡蛋仔"迷死人"的地方啦！在日本，只要一有鸡蛋仔入货，必定会在短时间内被人买断，搅到全日本断货，连今年 2 月推出的第二代也不例外啊！！！

たまごっち第二代，"发现新品种鸡蛋仔"



▲加入了新角色的第二代，机身有蓝、白、橙黄与及透明绿色四种选择。

GAME BOY 版的鸡蛋仔情报，请继续看下一页！！

长大

是随着养育方式的不同，鸡蛋仔的形态和性格会产生不同的变化，这亦是鸡蛋仔的最大魅力。要养出只乖乖鸡，还是教出只"坏鸡"，全是控制在你的手上。好啦！那现在就先介绍一下在《鸡蛋仔俱乐部》中亦会出场的第一代鸡蛋仔角色啦！

第一代"鸡蛋仔"成长步骤：

鸡蛋▶婴儿鸡▶小鸡▶成人"鸡"▶老伯鸡(隐藏角色？)

鸡蛋仔小图鉴 ① 婴儿鸡



由鸡蛋孵出来后经一番养育便会发育成婴儿鸡，心智尚未成熟的它会常常撒娇，且任性非常呢！

鸡蛋仔小图鉴 ② 小鸡蛋仔



这是儿童期的鸡蛋仔，好奇心旺盛的它什么也想知道……而且还非常多嘴呢！

鸡蛋仔在 GB 版中力量大大提升了！！

首先，由于游戏被 GAME BOY 化，其画面的解象度自然提升了不少。故此，游戏内的画面亦会变得更细致。

再者，为了使照顾小鸡变得更多元化，在选择栏的项目亦增加了不少。例如：在正餐与零食的选项中，就有饭、肉、蔬菜、糖果与及雪糕五种选择。至于跟小鸡的游戏选择则仍会被保留，包括：开心游戏、读书游戏与及运动游戏三种。

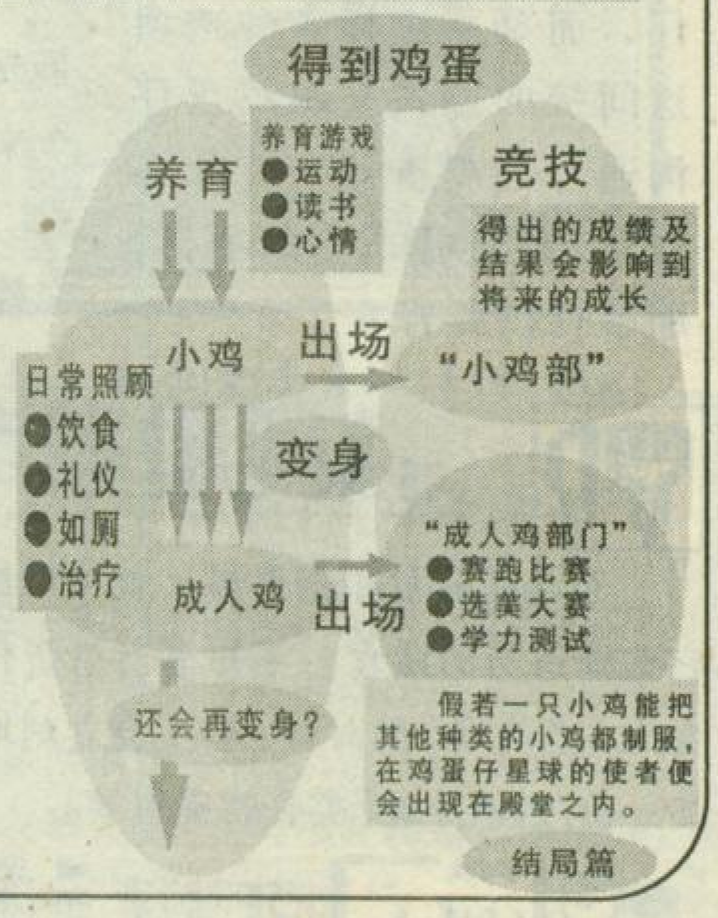
新　可以同时养育三只鸡蛋仔！

一般的《たまごっち》在同一时间只可养一只小鸡，不过在 GB 版中就可以同时饲养三只小鸡啦！各位养家只需从一早预备好的 8 只鸡蛋中选出 3 只来孵化便行了。究竟要个别授教，重点教育好呢，还是一视同仁，平均教育好呢？这个可要在养育前预先计划好。

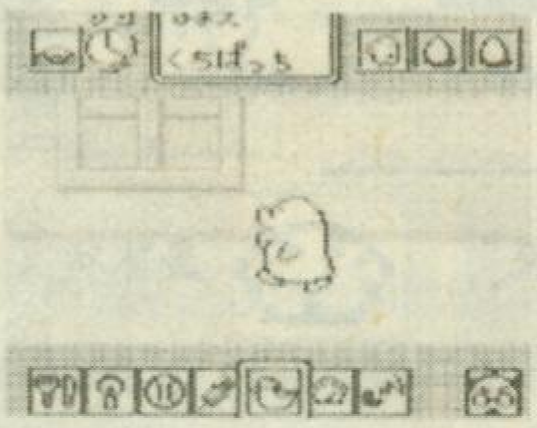


新　增设鸡蛋仔竞技大会 MODE！

在 GB 版中，完成育成过程的鸡蛋仔便可以出席竞技大会。竞技项目共分为三个项目，分别为：鸡蛋仔赛跑比赛、鸡蛋仔选美大赛以及鸡蛋仔学力测试。而以上三项竞技比赛皆有“小鸡组”与及“成人鸡组”之分。若能在“成人鸡组”的所有赛事中腾出，便可以看到特别的结局了。



新　鸡蛋仔有多种不同的叫声！



肚子饿时，心情欠佳时，甚至是想大（小）便时，为了吸引主人的注意，它会发出不同的声音。在习惯了不同的叫声以后，只要一听到小鸡的叫嚷，便去“服侍”它了。长此下去，你俩之间不单友谊永固，可能，还会产生一点点“爱”呢……！

新　可以给鸡蛋仔改个名字！！



在小鸡出生时你可以为它起个你喜欢的名字，至于名字的显示则是以日文的平假名或是片假名来输入。注意：只限四个字以内喔！不过大家还要注意一点，在输入的名字之后，必定会加“つち”（相当于中文的“仔”字吧……）。

新　鸡蛋仔博士出场教你养鸡之道！

在 GB 版中，会有一位鸡蛋仔的专家博士出场。当你将画面转入至博士画面时，他便会告诉你如何得到鸡蛋，照顾鸡蛋仔的方法，以及令鸡蛋仔成为鸡蛋仔之星的秘诀。这样，各位初为人母的玩家就可以玩得更安心啦！

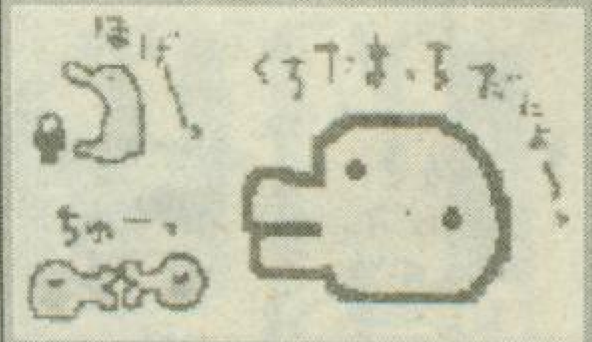


新　有更丰富的动画片段！

可以看到各种多姿多采的（约 30 种之多）动作，各位在服侍鸡蛋仔进膳与及如厕之时，随着当时状态的变化，便可以看到小鸡有趣的反应了。

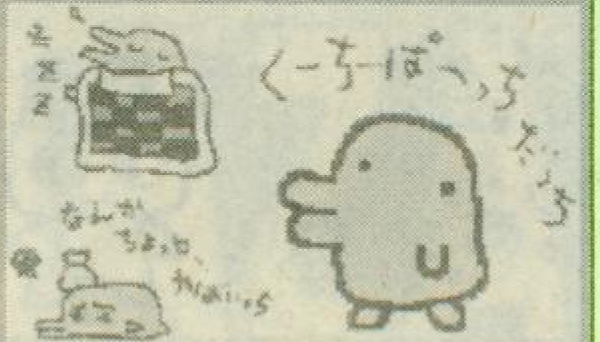


鸡蛋仔小图鉴 ③ 猪嘴鸡蛋仔



儿童期的鸡蛋仔，只是它的嘴部长得特别“发达”，性格温厚，是个悠闲的家伙。

鸡蛋仔小图鉴 ④ 猪嘴鸡



它是一只又温纯又悠闲的成人鸡蛋仔。处事方面总是慢吞吞的，是只蛮可爱的家伙呢！

鸡蛋仔小图鉴 ⑤ 鱼唇鸡



“香肠”嘴就是这只成人鸡的特征了。这家伙秘密很多，又神出鬼没，性格十分难测，而且它的脚还很臭……!?

鸡蛋仔小图鉴 ⑥ 小蛇鸡



平常的它是一只思想成熟的成人鸡，可是只要一旦给它食物，它便会顿时变得性格凶残，是只经常肚子饿的鸡蛋仔。

天堂任鸟飞



游戏画面与及选项介绍!!

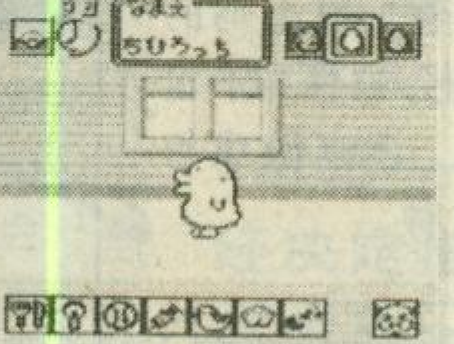


接着要为大家介绍一游戏中的画面。在游戏中玩家并非直接控制鸡蛋仔，而是从选择各种选项这间接的方式来跟鸡蛋仔沟通。当鸡蛋仔一有什么变化，便选择适当的项目，那就可以养育它了。



一脚踏数“鸡”?

如果你拥有两只鸡蛋或以上，就可以利用这个来选择想要养育的小鸡。这样，你就可以随时交替照顾不同的小鸡啦!



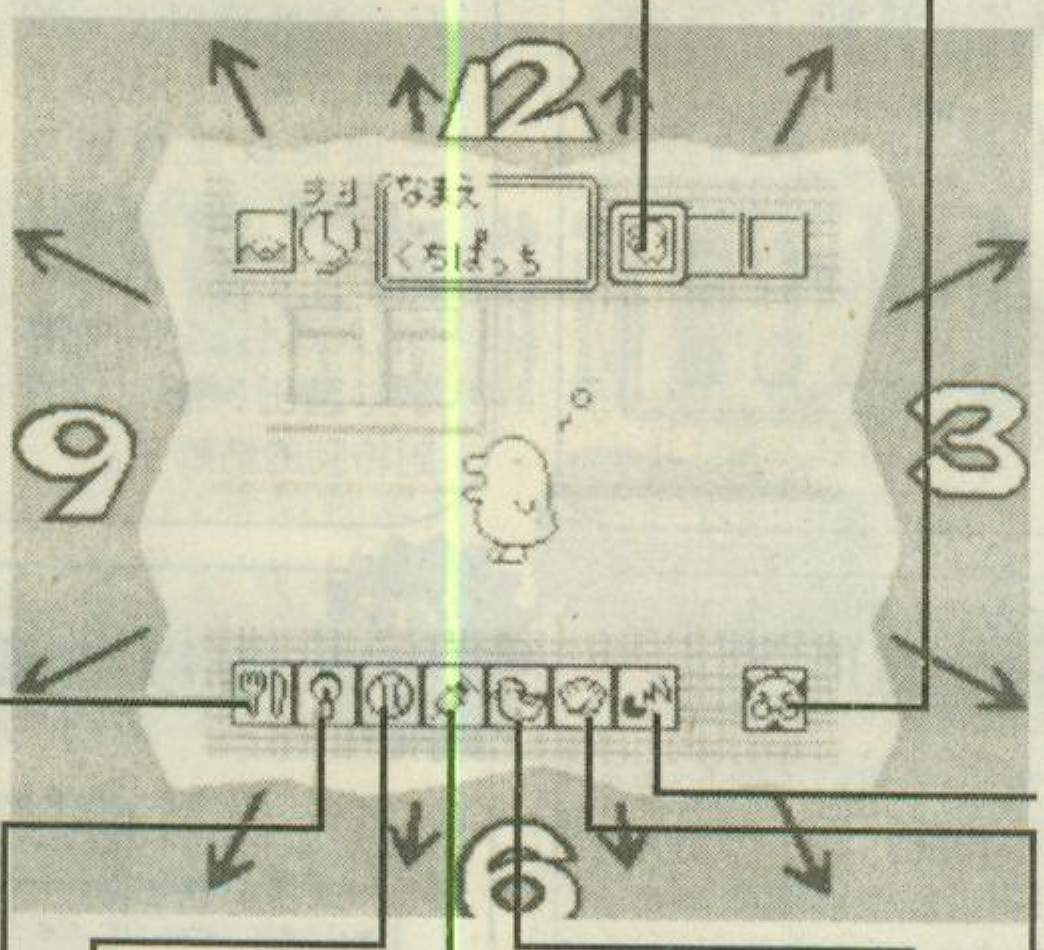


博士画面

在这项里，你可以听到鸡蛋仔博士的忠告。在获得一颗新的鸡蛋时，出席竞技大会之前，或是游戏终结时都要到这里来听训导啊。



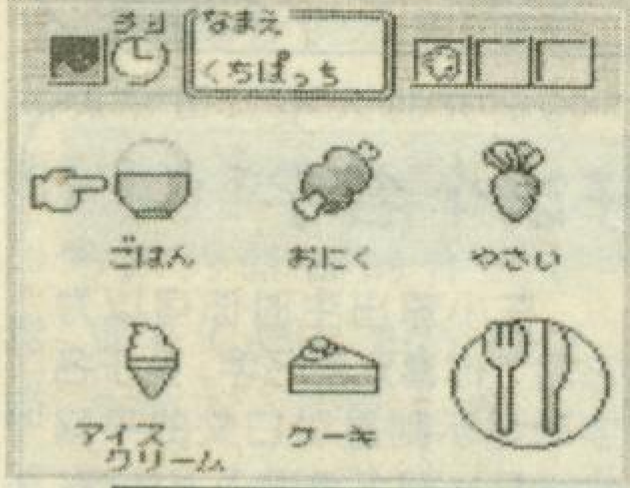
▲我博士的话，你一定要听。





看菜吃饭

在鸡蛋仔肚饿的时候，就可以给它选择适当的膳食。不知道当鸡蛋仔变成“老伯鸡”的时候，会不会立刻增加一项“送酒小吃”类食物呢?(笑)

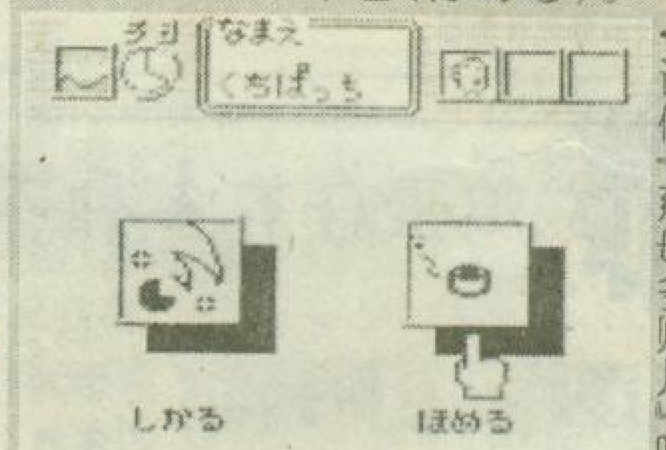


◀不要让小鸡吃得过量或是变得太瘦哦，这样小鸡会病倒的。



诗礼传家

在这里你可以替小鸡实行“家法”。假若小鸡变得任性妄为，就可以叱责它(しかる)，假若它表现出色，就可以夸夸它(ほめる)。

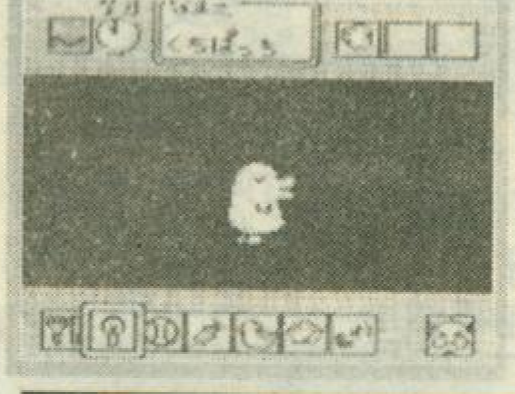


◀切记住「慈母多败儿」呀!不可手下留情哦!



临走请关灯!

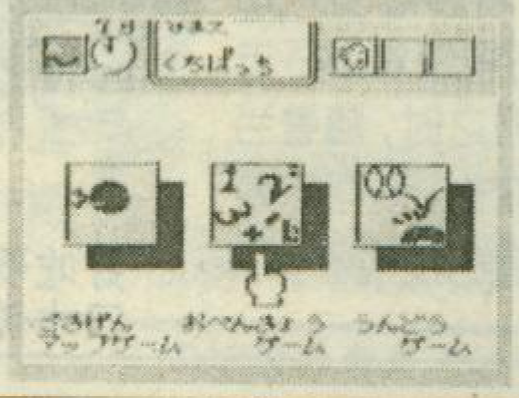
当鸡蛋仔睡着以后，便可以用这个掣替它关灯，再按多一下，就可以开灯啦!控制着开灯关灯时间，是会影响到鸡仔的作息时间。





玩玩新游戏

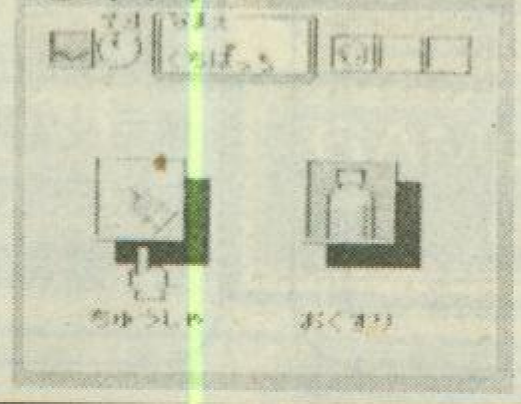
游戏共分三类。开心游戏其实就是玩“包子剪子布”，而读书游戏就是“四选一问答题”，运动游戏则是“接球”。





看病吃药

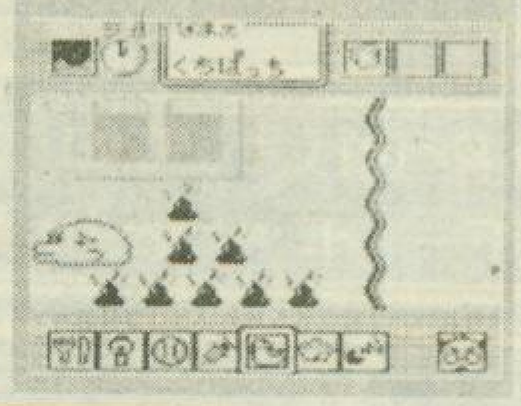
心爱的小鸡病倒了的话，就要选择此项替它治理了!假若患上伤风，那便要替它进行注射，若是吃坏了肚皮，便要给它吃药了。





带去“便便”

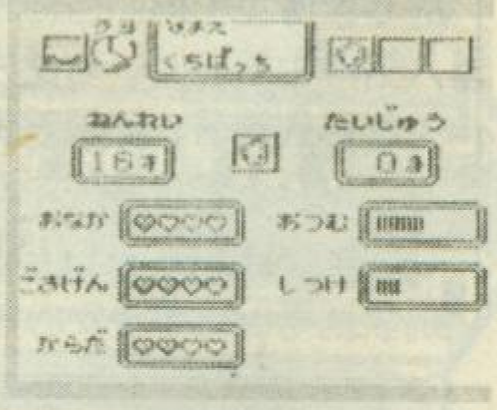
鸡蛋仔是在水中进行“便便”的。若它呼唤你，那就表示是时候给小鸡到厕所舒畅一下啦!记住还要定时倒“夜壶”啊!





身体状况

在这里可以检查一下小鸡现时的健康状况。各位只要一看这个检查报告，就可以了解小鸡现在有什么需要了。



鸡蛋仔小图鉴 ⑦ 黑心鸡



一见到它的一对“魔鬼耳”，就知道此物“非奸即盗”啦!而且这只成人鸡的性格还非常阴险喔!!

鸡蛋仔小图鉴 ⑧ 快活鸡



“鸡”如其名，这只成年鸡经常显得好快活，而且更是性情中“鸡”，它最喜欢就是看“没有家的女孩”。

鸡蛋仔小图鉴 ⑨ 乖乖鸡



这是IQ达250的天才成年鸡。彬彬有礼的它，一向过着循规导矩的生活。由于性格过于认真，故此绝不会随便了事。

鸡蛋仔小图鉴 ⑩ 老伯鸡



这是鸡蛋仔们的“终极状态”(笑)，这可不是随便就能养育成的状态哦!至于详细方法则仍然是个谜，听说它是个好酒又好色的家伙。

前线任务——枪之危机

前线任务
枪之危机



《枪之危机》那明快的画面，惬意的音乐，良好的操纵感，和它所带来的独特感觉，都是我忠爱它的原因。这回登出这篇小说式攻略，也想让跟我一样喜欢它的玩友更加深对它的了解。而由于篇幅所限，这次只是续章部分的剧情。至于能不能继续刊登，那就要读者来决定了。

SFC	厂商 SQUARE	类型 A·RPG
	容量 24M	编号 SF24112

什么是军人的宿命?只是在战场上创造辉煌吗!

小时候常常梦见我手中握着气球，在一片绿油油的森林中漫步。天空晴朗无云，微风扑面，似乎是一个可以做个不停的好梦。就在阵阵轻风的吹拂下，抓着气球的我全身被气流缓缓地带入天空，飘呀飘的愈升愈高，高到我可以看见地上一望无际的密林，太阳也好象离我不远了。

突然，就象太阳、风、绿树全部都背叛我一样！气球砰的一声破掉，我整个人便受到地心引力无情地拉扯，头下脚上地急速向地面坠落……

阿尔伯特正急速向地面坠落，脚下空空地永远踩不到地，心脏就要跳出胸口，这痛苦与恐惧似乎无穷无尽……，“阿尔伯特，醒醒吧!别混了，出大事了!”

“去！能有什么大事?”低头看着已汗透的军装，海边的微风吹来真舒服，但好友利罗斯的话令他皱起眉头。回想自己从小就立志从军卫国，现在穿上了军装，却守在艾尔达特港看海鸟。在这个富裕的国家，又没有外患威胁，军人象是用来展示的娃娃，真想回家改行算了。

“真的，没骗你，欧文总统来了!”利罗斯激动地喊着!“听说亚克上校秘密发动政变，那些首要官员也倒戈了，总统需要我们保护!”

“还等什么，走吧!”背着救国的使命感，阿尔伯特第一次感到热血沸腾。“我当然不会改行!”

“你说什么?”利罗斯好奇地问道。

“没事、没事”阿尔伯特露出顽皮的笑容，同时心中暗骂自己糊涂。

“国家不能为一个人的野心而牺牲，美丽富裕的比利时要为所有国民继续生存下去……!”欧文总统的演说几乎被赞同的欢呼声淹没，每个人的表情又都那么激动，艾尔达特港犹如平静的海水突然刮起一阵热浪，总统继续说:“今天，艾尔达特港就是我们反攻的起点！打倒亚克，打倒叛国……呜”一声枪响划破了广场的天空，总统痛苦的蹲下身，由港口各处窜出反叛军向人群扫射。在哀嚎中，四散的人潮互相践踏，港口守卫军与反叛军短兵相接，激昂热情的广场成了血肉横飞的修罗场……

机警的阿尔伯特早与利罗斯冲上讲台，护着总统而去。“利罗斯！先登上你的座机并掩护我们!”阿尔伯特一边大喊，一边扶着总统朝自己的座机前进。此时心中感到莫明的伟大感，仿佛自己将成为国家的救星，象民族英雄一样，照片将永远被后世敬仰。一阵飘飘后，阿尔伯特被总统的呼唤拉回现实:“谢谢你，孩子!”

“那里，这是我该做的!”阿尔伯特摇摇头傻笑着，加快动作进入座机，与利罗斯一起飞向灯塔——到达毕克陆军基地的必经之路。

“看到灯塔了！如果队长在就好了，有他在，我们的任务一定能圆满达成。只是奇怪，怎么从广场就一直不见他人在哪?”通讯器传来利罗斯的唠叨。突然，雷达仪上出现了黑点群正以极快的速度接近中，正要加速逃跑，通讯器传出了另一个声音:“利罗斯、阿尔伯特，是我，霍克队长!”

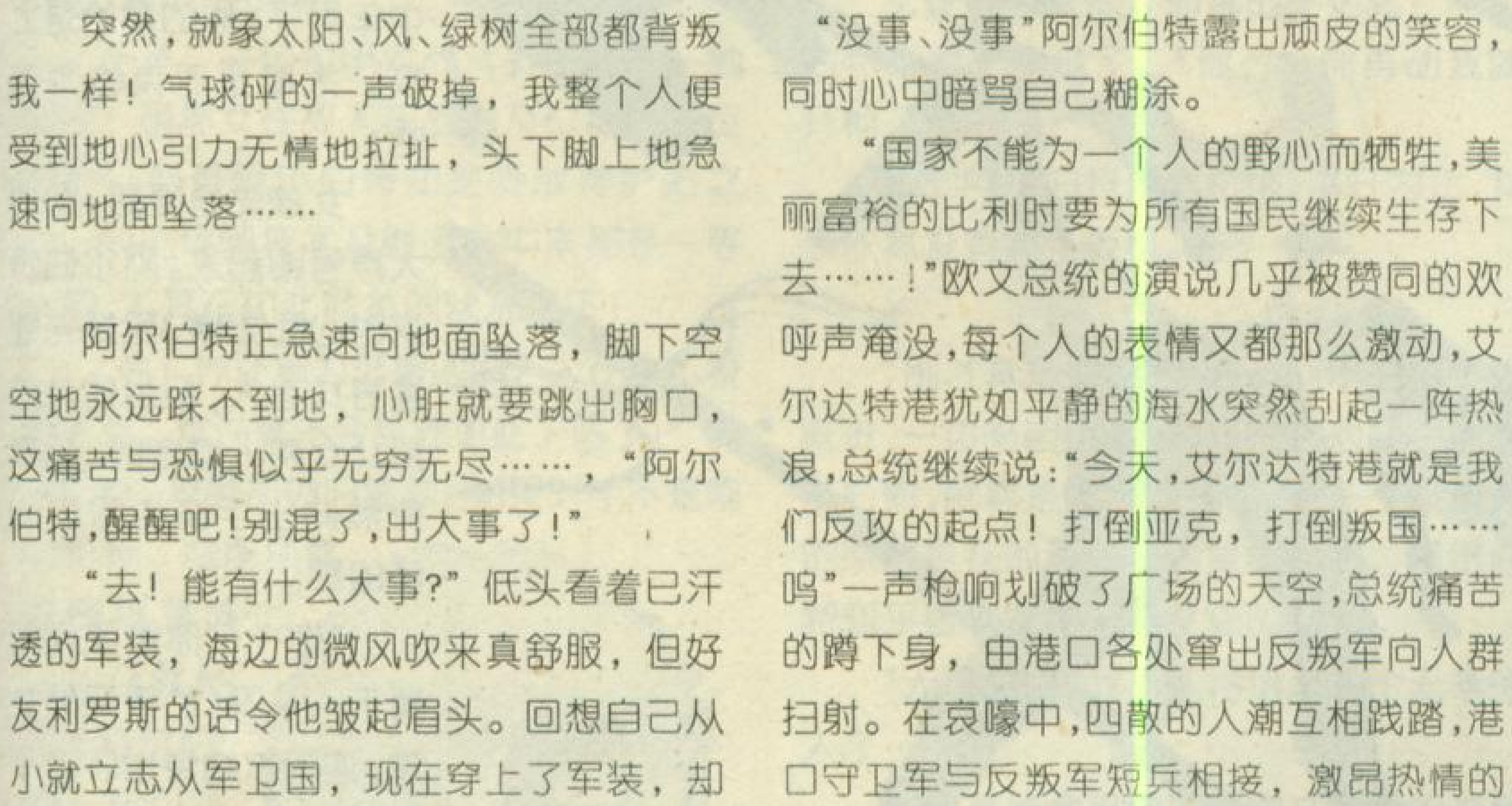
大家松了一口气，果然看见霍克队长的飞机领队前来，大家不攀发出一阵欢呼声，“真是说曹操，曹操就到!”话还未说完，阿尔伯特听到一声极响的爆炸声，火光四散。阿尔伯特几乎不敢相信自己的眼睛，因为利罗斯的座机现在已变成一堆废铁了!

随着霍克队长冒烟的枪口，阿尔伯特眼中映着火光及泪水，缓缓地吐出二个字——“为什么!?”

“为什么!?”随着通讯器中传出的声音，亚克上校居然由霍克机后出现。尖细的音调如刀剑相交地刺耳，“聪明的话，马上交出总统投降。否则，就随你同伴去吧!”亚克发出最后通谍，阿尔伯特仍征征地望着利罗斯坠毁处。

“真希望有一天能为国家做件轰轰烈烈的事”利罗斯的感叹似乎仍在耳边阵阵响着，却再也听不到了……。

“不!”阿尔伯特声随手落，按下导弹发射钮。一发正中灯塔并触发一连串爆炸，原



来遭遇过数次炮火摧残的灯塔终于放弃直立，随着隆隆声而倒下。阿尔伯特虽欲救出利罗斯，但灯塔倒下之混乱并不足以让他迟疑。“利罗斯，来生再见！”说完，便向唯一通往生机的道路全速飞奔而去。

离港口约 70 公里的山脚下，阿尔伯特确定无追兵及伏兵后，停下机甲并为总统检查伤势。“我们离毕克陆军基地还有一段路，只要穿过山下的城市，再翻过一座小丘就到了。”

“孩子，谢谢你一路护卫我，国家要是多几个你这样有为的年轻人就好了。”欧文总统说着说着，似乎又触动伤口而皱着眉。

“那里，我只是在尽我的本分罢了。请总统稍事休息，等到了我家就可以暂时安歇一晚了。”

“嗯！你家在哪里呀？”

“报告总统，就是我们前往毕克陆军基地的必经之城市——欧罗伯斯。”随着交谈之间，阿尔伯特再度起动机甲，并向山脚下的小黑点前进。

“已经半年多没见到父母亲，不知上次寄出的特效药对父亲的气喘有没有用？”阿尔伯特虽身居军旅，但仍然时常回家探望双亲。可是调到这座军港以来，却许久没时间回家了。

“他们应该没有被政变波及吧！”也许是思乡心切，也可能是时局动荡，阿尔伯特不由自主的加快速度，向故乡急驰而去。

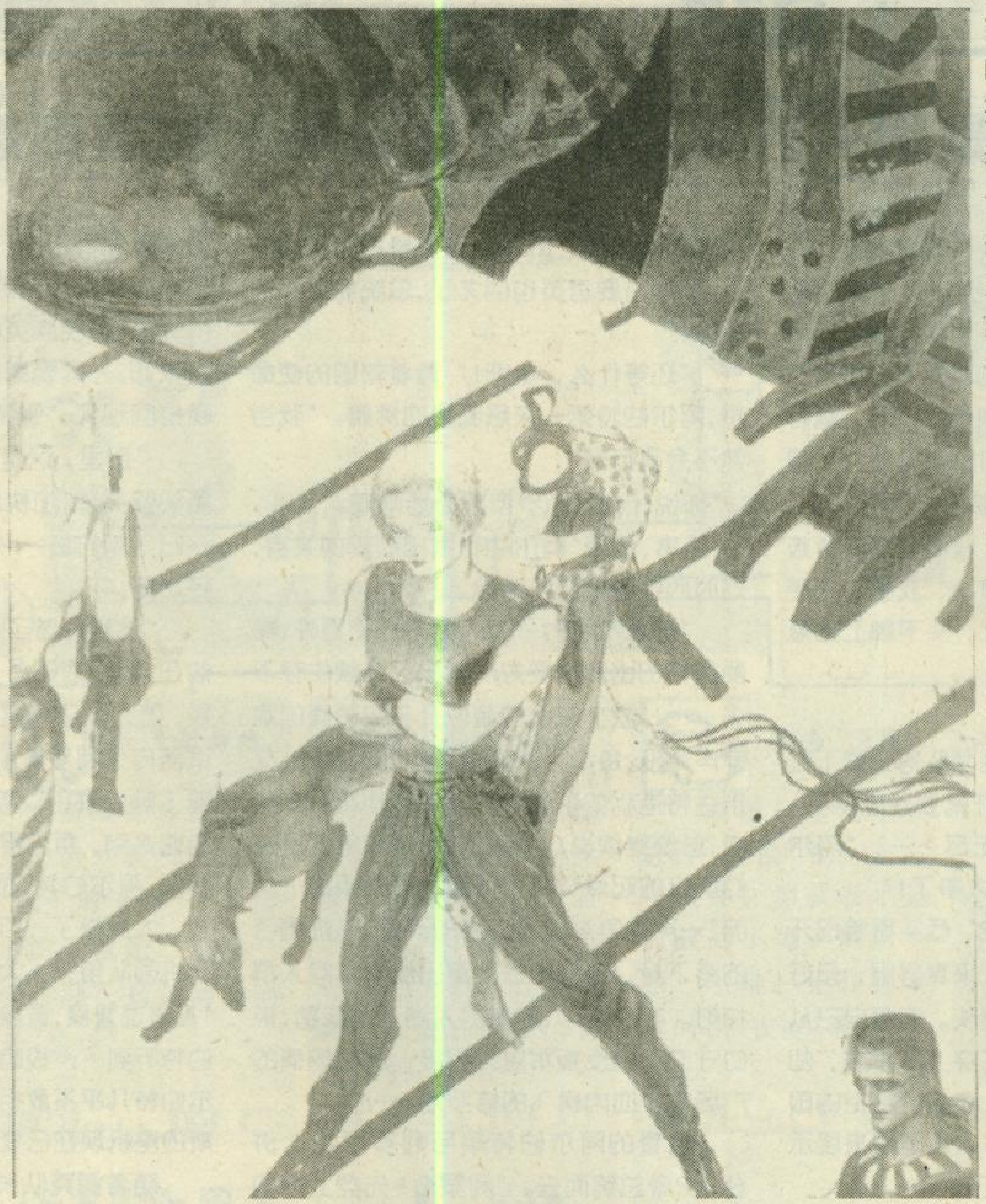
刚一进城，阿尔伯特便觉得不大对劲。原本是平和安详、人来人往的小城，如今却死气沉沉、空无一人，而且远处似乎有曾经遭遇战火袭击的黑烟。阿尔伯特心知不妙，但依然小心翼翼地前进。心里忐忑不安地提防着。没走多远，就见到一堆乱石，阿尔伯特正要跨过，却猛然发现一个熟悉的身影！再仔细一看，赫然发现那是十几年的老邻居——皮伯伯。

“皮伯伯！你怎么了！”阿尔伯特二话不说，马上跳下机甲，扶起皮伯伯。“皮伯伯，是谁把你害成这样的！”

阿尔伯特因为过度紧张，连呼吸都忘了。不过，皮伯伯这时醒了过来。

“……是……是阿尔伯特，快……快去救你父母亲……，他们不肯出城……”说这几句话，皮伯伯就咽下了最后一口气。

阿尔伯特才听完救你父母这句话，就几乎是丢下皮伯伯就冲上机甲，并且以全速向家中奔去！可是当他停下机甲时，全身的血液几乎凝固了。因为他的家已经成了



该城市中的另外一堆乱石！

大约在阿尔伯特停下来的同时，左前方就响起几发枪声！阿尔伯特象是离弦的箭似的，冲到枪声处。只见大约三十位士兵，手持机枪、或坐或站的围着一位白发老人。

老人恐惧的发抖，遥远的距离使阿尔伯特听不见他们的对话，但老人受到的推打与流露的恐惧却说明了强弱的形势。阿尔伯特仿佛看见那老人化身为他慈祥的父亲，失去家园与亲人的悲愤化成哀嚎，阿尔伯特大叫一声“杀死你们这些叛军！”然后向前猛冲！

只见刹那之间，火光及枪声四处飞散，叛军们一个个倒地，有的来不及举枪反击，有的甚至在反击前就遭射杀，临死前的挣扎反而命中自己的同伴……。

一片硝烟落定，阿尔伯特仍紧按着打完子弹的枪扳机，等到不知多久之后，发抖的手指才逐渐松开，心情也冷静下来。这时，阿尔伯特突然看见原本绑着老人的柱子上，已空无一人。

“难道，我误杀那位老人吗？”惊慌的阿尔伯特赶紧拿起手枪，离开机甲。

亦步亦趋走着，却依然避不开叛军的尸首及鲜血，阿尔伯特环顾四周，提防随时有叛军未死而突起。才走了几步，却猛地自左后方传来女子惊叫声！阿尔伯特猛回头，进入视线的是一个十五、六岁的女孩，身穿补给兵制服，手提的水桶还有鲜鱼翻动着。

“爸爸！”只见她大叫一声，手一松水桶落地，便扑向叛军尸首中一个中年男子。他的军阶是上校，大概是亚克的同谋吧！

女孩先是哽咽，忽地大声号啕起来。阿尔伯特这时心乱如麻，只好先继续寻找老人，但当他走过那父女两人身旁时，父亲突然伸出手抓住阿尔伯特的脚。

“你……你是亚克的属下……吗!?”不只是女孩，连阿尔伯特也吓了一大跳，马上缩回脚，向后退了两三步。

“……去告诉亚克……，他的政变……虽然成功……，但……绝……”一句话未讲完，便整个人垂软下来，同时从鼻口流出鲜血。现在阿尔伯特发现他真的犯了大错，但是他不敢相信，于是马上冲向那女孩。

“你们不是亚克的部队吗？”

“我……们是要寻找欧文总统……的后勤部队，因为途中受到袭击，所以在此城暂时停顿补给……”

这一段话令阿尔伯特浑身如受晴天霹雳般，先是停顿，接着就天旋地转地昏过去了。

之后，不知过了多久，阿尔伯特才发现业已离开欧罗伯斯，他仍然不能相信他已经犯

下一场血腥的罪，是在他出生、成长及所爱之人生活的故乡，多添一堆无名的乱石……

“通过这里就可到达基地了吧！我的孩子。”

“嗯！”欧文总统就象没看到刚才的一切一般，问着阿尔伯特，而阿尔伯特也不想再回忆起那一切了。

虽然山势稍陡、机甲的能源也渐渐不足，阿尔伯特还是放下这一切，专注地向前进。“现在一切以送总统至安全地点为要”就是在这种想法趋使之下，使阿尔伯特更无视未来可能的困境。但，似乎命运之神一点也不怜惜他的子民呢！

好不容易翻过小山头，已经见到基地的轮廓了，不过一道光线炮却由空中射下，仅仅在阿尔伯特机甲一尺前，此时又有偌大的黑影笼罩在上空。

“请停下来吧！这里是你们旅行的终点站！”一阵温柔的声音，说的内容却是如此冷酷无情。阿尔伯特双眼直盯着萤幕，欧文总统则开始微发抖并喃喃自语起来，大约沉默了一分钟，阿尔伯特一字一句的吐出“我决不投降！”

于是，一场机甲对战斗艇的战斗一触即发！虽然女性敌人在战力及位置上占尽优势，但是阿尔伯特却是受战神护佑之人，他的驾驶技术及射击命中率都是一等一的，尤其在如此危急的状况之下！

“哈！你还颇为厉害的吗！为什么不投靠亚克，或许就不会落到如此下场了！”嘴上可惜，攻势却仍旧猛烈，如果对手不是阿尔伯特，可能早就投降或是阵亡了。可就是因为阿尔伯特，所以不但不会危险，反而逐渐逼近敌人，等待一击必杀的机会！



大概是女性直觉太过敏锐，在这种高速机械战斗中，反应有时重于一切。当阿尔伯特快速地离脱机甲，并让机甲自动躲避光线炮时，自己则开始接近战斗艇下方。当然机甲自动操作是比不上敌人的技巧，不过这时阿尔伯特也站在最有利的位置。千钧一发之际，战艇光线炮命中了机甲，却因阿尔伯特击中光线炮而偏离，这一枪同时命中战艇的能源槽！

当敌人从逃生艇狼狈地滚出来时，阿尔伯特已经拿枪指着她的头部。

“开枪吧！反正我是认栽了！”

阿尔伯特看看她秀丽的脸庞，许久后缓缓放下枪，转过身去。女子惊讶地叫着：“你为什么不杀我！”

阿尔伯特停下脚，说道：“因为你让我想起某个人。”

阿尔伯特说完，便继续前行，突然身后响起扳机声。

“你不杀我？真是傻得可以，马上放下手枪投降！”

阿尔伯特摇了摇头，“我不会投降，也不会杀你，更不会留下！想开枪就开吧！”

女子怔了一怔，“你真的不怕死？”阿尔伯特再也不停步了。“你……你再动我就开枪了！”

直到阿尔伯特进入机甲、离开为止，女子依然没有扣下扳机。

“刚才真是拷命，好险！”阿尔伯特一边挺进、一边暗自庆幸着。不过，他却一点也不后悔，就算是被那女子射杀也一样，最大的原因是在她滚出救生艇的瞬间，阿尔伯特似乎看到城中无辜女孩的身影。

“无论如何，我不能再错杀一个无辜的人了……”

眼见基地愈来愈近，欧文总统的神情也跟着自在且自傲起来。“我的孩子！虽然有些久，但你终于还是完成了这项神圣使命！大可放一百二十个心，只要我重掌大权，你就是上将……不，是副总统！”

现在仿佛一切权力、主义、国家的念头都进不去阿尔伯特的脑海中，虽然他不知道是否能顺利送总统抵达基地，但终究要试上一试！

还没到达基地前，雷贝尔上校便带领着几架机甲迎接而来。“欢迎！欢迎！总统您终于大驾光临，我们已经等待多时了。”

跟随上校进入基地大门的一路上，欧文总统已经不知道称赞过雷贝尔上校多少次，而且似乎一点也不在乎阿尔伯特是否听到。然而阿尔伯特似乎真的一点也没听到似的，只是静静驾驶机甲前进。

当阿尔伯特一进入大门时，便有了不详的预感。果然！亚克上校的座机就在里面。

“欢迎光临，自从得到消息，我就一直等在这里，设宴等候了，请下来吧！总统！”

脸色惨白的欧文双腿一软，嘴巴微张地好象要说些什么，阿尔伯特则依然紧握操纵杆，随时准备杀出重围！

就在阿尔伯特要按下发射钮前，欧文突然起身打掉阿尔伯特的手。阿尔伯特反射性地伸手要再按，却被欧文一手肘打中太阳穴，并撞到驾驶座椅背！

迷糊中，阿尔伯特觉得驾驶舱被打开，随后传出完全失去自尊、软弱无助的声音。“不要杀我！你们要我做什么都可以，就是不要杀掉我，饶我一条命吧……。”欧文发出了如哭音一般的声响，这声响不禁震碎了阿尔伯特的最后一点尊严，也同时打消他所有抵抗的欲望。

“很好！很好！你还有一点儿利用价值，只不过你忠心的狗儿可能要牺牲一下了，因为他已经没有价值了！”

“请便、请便，只要不杀我就好，不杀我就好。”

阿尔伯特现在连求生的意念都没有了，他的手已经完全离开驾驶杆。事实上，命运之神是否已经放弃他，也无关紧要了。

然而，命运之神并没有完全放弃他。

就在亚克上校举起手的同时，城门突然发生大爆炸，而且由天空射来数发光线炮，不但命中亚克座机，还正好将包围阿尔伯特的网打开一个缺角。

这时，阿尔伯特的通讯系统传出声音：“快向后方逃去！”是那个女佣兵的声音。

其实几乎在大爆炸发生的同时，阿尔伯特已经重新握紧驾驶杆，关上机舱。等到缺口一出现，阿尔伯特也快要到达基地门口了。

在离开基地时，阿尔伯特回头望了一望，心中想着“我是否能忘了这一切呢？”这一切曾经是那么地充满意义，现在却完全变了样，“大概这就是我的宿命吧……！”

“喂！这是报你不杀之恩，我叫布兰达，你呢？”从通讯器传来的声音因为高速行驶而有些模糊、但依然温柔的嗓音。

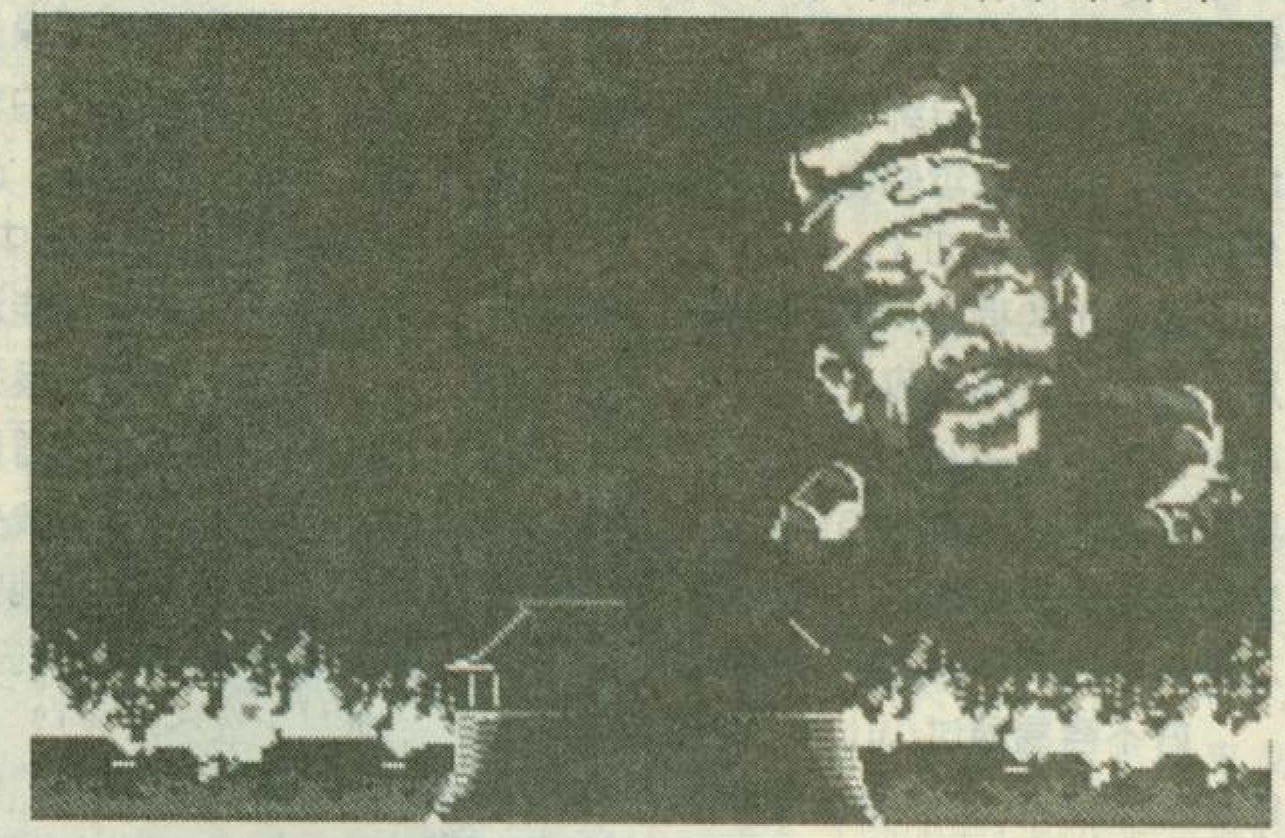
“布……兰……达”阿尔伯特觉得原来全部破碎的人生似乎又恢复了一点生机，大概就是这三个字的全部吧……

责编/PINSER

国产中文游戏万花筒

三国忠烈传

FC	厂商:外星科技	类型:S·RPG
	发售日期:97年暑假	



《三国演义》是中国文学史上一颗璀璨的明珠，多年以来，三国故事在世界广为流传，一直是我国文学、戏曲长久不衰的主题。在游戏领域中，这一历史题材已被日本游戏制作商出尽了风头，"三国热"的浪潮席卷国内游戏市场，但日本人岂能准确把握《三国演义》的文化精髓和精神理念？作为中华民族的炎黄子孙自己的文化应该通过自己的双手与国内玩家见面，发扬和继承中华民族的优秀文化。为实现这一理想，外星电脑科技有限公司即将推出的《三国忠烈传》迈出了坚实的一步。

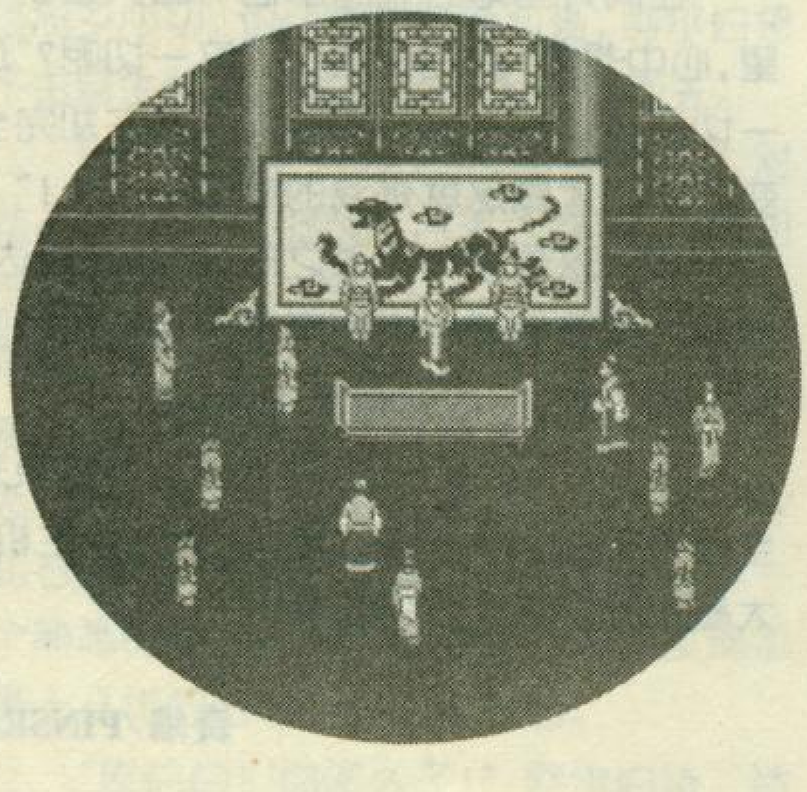
游戏向玩家展示了一个"匡正乱世，复兴汉室"脍炙人口的故事。游戏是通过玩家所扮演的刘备四处探听消息、网罗人才、购买物品、调遣部队、谋略作战、征兵略城等一系列活动，歼灭枭雄曹操，最终实现"匡扶汉室"的大业为目的。游戏的按键操作简单，A键用于确认或进入菜单；B键用于退出或退出菜单：方向键用与选择菜单，在游戏开始前，玩家据自己的需要对"游戏难度"、"读取进度"、"功能设定"等项选择，一旦选择完毕，便进入游戏。

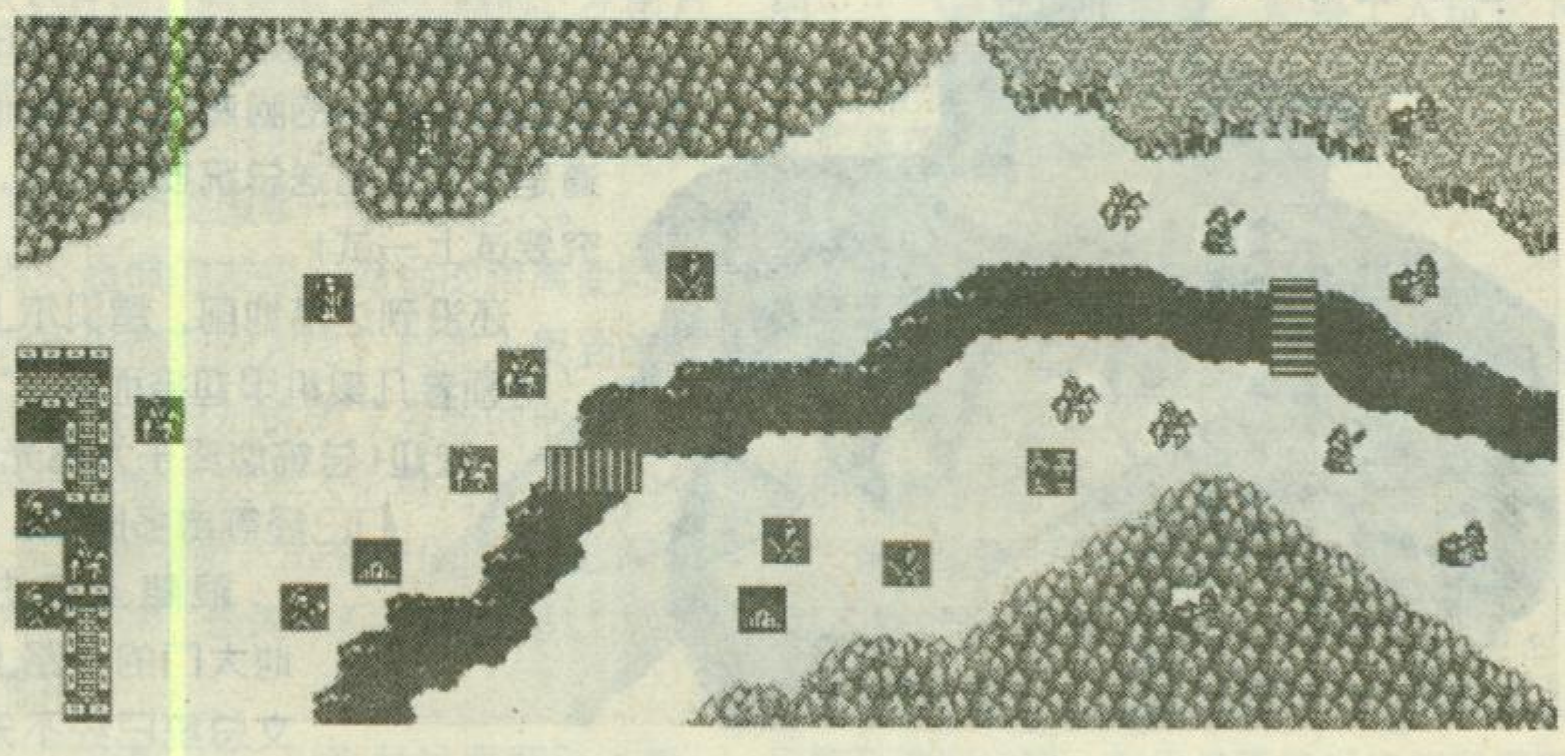
游戏的剧情主要是围绕刘、关、张所发生的事件为主线索，并以史实事件的顺序为基础，如："煮酒论英雄"、"三顾茅庐"、"火烧博望坡"等事件，这些事件的发展控制了游戏剧情的整体走向，其中不乏多条分支线索的巧妙穿插，不但不影响主线索剧情的发展，反而可提高主角的等级值和增强其属性，自然地表现出本游戏的耐玩度。游戏进行的模式一如往常的RPG，不过游戏世界的构成则主要以城市的议事厅、官邸和酒店，店铺等特殊地点为主，其城市中的议事厅、官邸以安排主线索所发生的事件为主，主角必须完成这些特定事件来推动剧情的发展；而在酒店、店铺中主角与其他角色对话，从而获取各种线索以及物品，增强或减弱主角的实力，但不会影响剧情的正常发展。

游戏《三国忠烈传》的最大特色在于采用回合制战斗和RPG的升级模式，加上有丰富内涵的故事剧情为后盾，因此，游戏战争的情况较为接近真实状况，也更加复杂多变。游戏主角和将领的等级提升主要通过战斗来提升，并且配合一些特殊的升级物品。其统率部队的兵种受属性的影响，属性不同，兵种也有差异，而不同的兵种对地形的适应能力也各不相同。在每场战斗开始时，玩家可选择参战人员和分配物品，采用排兵步阵的方式，通过合理运用移动·攻击·防守等策略以及利用战场上的地形和天气来对抗敌方，以完成任务为目的。游戏中按照史实事件的发展适当安排了重要人物出场，为玩家提供了单挑决战的机会，一旦单挑胜利的将领可快速升级。

《三国忠烈传》的画面设计突破了8位游戏受PAT硬件技术的限制，使其游戏画面的处理趋于精致细腻的特点，同时游戏的音乐伴随画面的转换时而轻松活泼，时而紧张激烈，为玩家营造一种身临其境之感。相信对于注重游戏剧情内涵的玩家来说，错过本游戏将会是一件令人遗憾的事。

撰稿人:曹恒





中文 外星科技 游戏

（以下游戏卡适用于各种任天堂、小天才、小霸王、裕兴系列8位游戏）

卡带品种

卡带名称	批价	零售价	卡带名称	批价	零售价	卡带名称	批价	零售价	卡带名称	批价	零售价
模拟及RPG类游戏											
战国群雄传	88	150	基督山恩仇记	88	150	外星战士	88	150	林则徐禁烟	88	150
决战太平洋	88	150	上海大亨	88	150	水浒传	88	150	争霸世纪	88	150
夺宝小英豪	88	150	三十六计	88	150	爆笑三国志	88	150	光明之神	88	150
地道战	88	150	圣火徽章	98	150	外星战士Ⅱ	88	150	龙珠英雄	88	150
魔道士阴谋	88	150	绝代英雄	88	150	银河 时代	88	150	大富翁	98	180
超级 战略	58	110	三国志Ⅲ	58	150	三国志英杰传	88	150	神秘金三角	58	110
创世纪英雄	88	150									
双打枪战游戏											
超级战魂	40	80	沙漠风暴	40	80						
动作娱乐游戏											
真假猴王	48	80	西天取经Ⅱ	48	80	阿卡历险记	48	80	猫王	48	80
金刚葫芦娃	48	80	神奇八宝	38	65	夜明珠	48	80	封神榜	48	80
镜花缘	48	80	梁山英雄	48	80	灵界护法	48	80	外星人	48	80
包青天外传	48	80	地球战士	75	125	星际武士	38	65	岳飞传	48	80
哪吒	48	80	战斧Ⅴ	48	80	机器猫Ⅱ	48	80	屠龙刀	38	65
绿野仙踪	48	80	狮王传奇	48	80						
学习卡											
数学CAI	35	55	英语3合1	35	55	文字2合1	38	65	天才小子	38	65
聪 明豆豆	38	65	数学天才	38	65						

近期将陆续推出的节目有：

红楼梦	三国志Ⅱ	吞食天地Ⅲ	玩具总动员	中国大富翁
钢铁雄狮	三国志Ⅴ	宇宙战将	超级大金刚	

其中有16位世嘉卡纯中文版《中国大富翁》、《吞食天地Ⅲ》，将给您带来出乎意料的独特享受。

注：以上"零售价"均属参考定价。谢谢合作！

诚征各地区有实力的经销商作为代理，代理人将享有优惠待遇。详情请来电来函联系。

部分代理商经销处地址

联系人	联系地址	联系电话	联系人	联系地址	联系电话
石双平	北京朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦101室	(010)65924071	王细林	南昌市北京东路25号	(0791)8324878
陈秀民	广州市西堤二马路37号日用工业品交易市场二楼72档	(020)81857805	李和平	内蒙古呼和浩特市站通达商场北主楼二楼35号	(0471)3966976
刘锡明	哈尔滨道里区西十二道街2号2楼10门	(0451)4647937	邓晓丰	成都市人民北路一段77号	(028)6781867
郑长江	山东济南市经二纬 三路9号海货旅社11号房	(0531)6929886-2811		成都市荷花池综合市场西厅13号	
李钢林	西安市环城东路159号电器城东1排13号	(029)2518178	郭 鸣	苏州市人民路182号103室	(0512)5229673
林 勇	武汉市利济北路电子城65号	(027)3798512	张海星	重庆市渝中区公园路15号大环电子有限公司	(0811)3834223
杨其伟	浙江义乌稠州中路87号	(0579)5366497	巴俊英	郑州市苑陵商场一楼家乐电器经营部	(0371)6973256

广而告之

★ 应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款和邮费一起汇款至本公司邮购部。每批邮费为15元，邮购价格请来电来函 索取。

邮购地址：福州市国货西路303号福州电子城1219－1225室

邮政编码：350009　联系电话：0591－3280678　传真：0591－3275958

外星电脑科技有限公司

中国福州五四路国泰大厦六层　邮编：350003　电话总机：0591－7535888

传真：0591－7553437　销售部：0591－7553451　联系人：郑林荣　刘茵

优秀的企业必将造就优秀的产品

悠悠岁月 往日情怀

作者：菜鸟



现在无论是大型机或是游戏机的游戏，都有越来越强调声光效果的趋势。但是相对地来说，很多厂商却迷失在这种表面的光彩之下。相信很多跟菜鸟一样亲自走过十几年电玩历史的老玩家，在玩腻了这些华丽万分的游戏之后，反而开始怀念起早期许多不甚起眼的游戏来，虽然论其声光效果可能并不是特棒，却陪伴着我们走过许多快乐的时光。

继上一期的玛里奥系统大放送之后，菜鸟这次要介绍的是 Technos 公司的两个著名系列作品之最初版本，那就是双截龙与热血躲避球。提到 Technos 公司，很多玩家马上会联想到的就是双截龙与热血躲避球这两个系列游戏。其魅力之高曾经令当时的菜鸟惊叹不已。而且因为热血躲避球的成功，热血高校一夕成名，后来还推出过足球与动作等不同类型的游戏。



双截龙是在 1988 年 4 月 8 日推出的一款动作游戏，不过这款动作游戏并非是象玛里奥系列那样，是以搜集宝物与挖掘秘密为乐的过关游戏，而是一款可以尽情痛快发泄不满情绪的街头格斗游戏。说到街头格斗游戏，很多玩家第一个想到的一定会是 Capcom 公司在 1989 年推出的《快打旋风》。不过其实在它推出之前，就已经有了这样强调格斗乐趣的动作游戏出现。

不能免俗的，双截龙也有一个再老套不过的故事剧情设定。大意是说 199X 年核子战争爆发之后，纽约街道陷入暴力统治当中。男主角原本与其兄弟经营了一家道场，在五年前核子战争开始之后即解散。不过却因为经营道场的关系认识了一起坠入情网的女主角，后来却因为战乱而失去联络。但是当男主角得知女主角被暴力组织给抓去之后，便奋不顾身地挺身而出，不仅是要对抗这些万恶不赦的坏蛋，更要顺利平安地救出女主角。似乎所有的动作格斗游戏的设定都是如此，要是哪一天推出一款女主角救出男主角的动作游戏，那一定会是相当有趣的一幅情景。

在游戏操作方面，双截龙就跟后来的《快打旋风》一样，只要巧妙地运用手脚两颗按钮，有时候再加上方向键，玩家便可以轻易地帮主角施展出各式各样的精彩绝技，包括挥拳、脚踢、跳跃、抓颈、飞踢、敲膝、回踢，甚至是抓发、过肩摔、压制、抵肚或是旋风脚等等。当然，多加练习与准确攻击绝对是成功的重要关键。更为特别的一点是，游戏还有类似角色扮演的升级系统设计，玩家只要不断地攻击敌人，就会不断累积经验值，升级之后主角的能力就会逐渐增强，甚至还可能获赠额外的生命数。

在双截龙这款游戏当中，同样有许多的物品可供玩家拾取。这些东西有岩石、铁桶、皮鞭、火药、小刀与球棒等等，它们可以帮助赤手空拳的主角更为有效地打击敌人。游戏的关数虽然并不算很多，可是这并不意味着玩家就可以轻松地过关斩将，因为除了一般的敌人之外，每关都有头目把关。而且这些头目一个比一个不好惹，玩家唯有看穿其固定的攻击模式，在最短的时间之内抓出其破绽所在，才能顺利地通过严苛的考验。

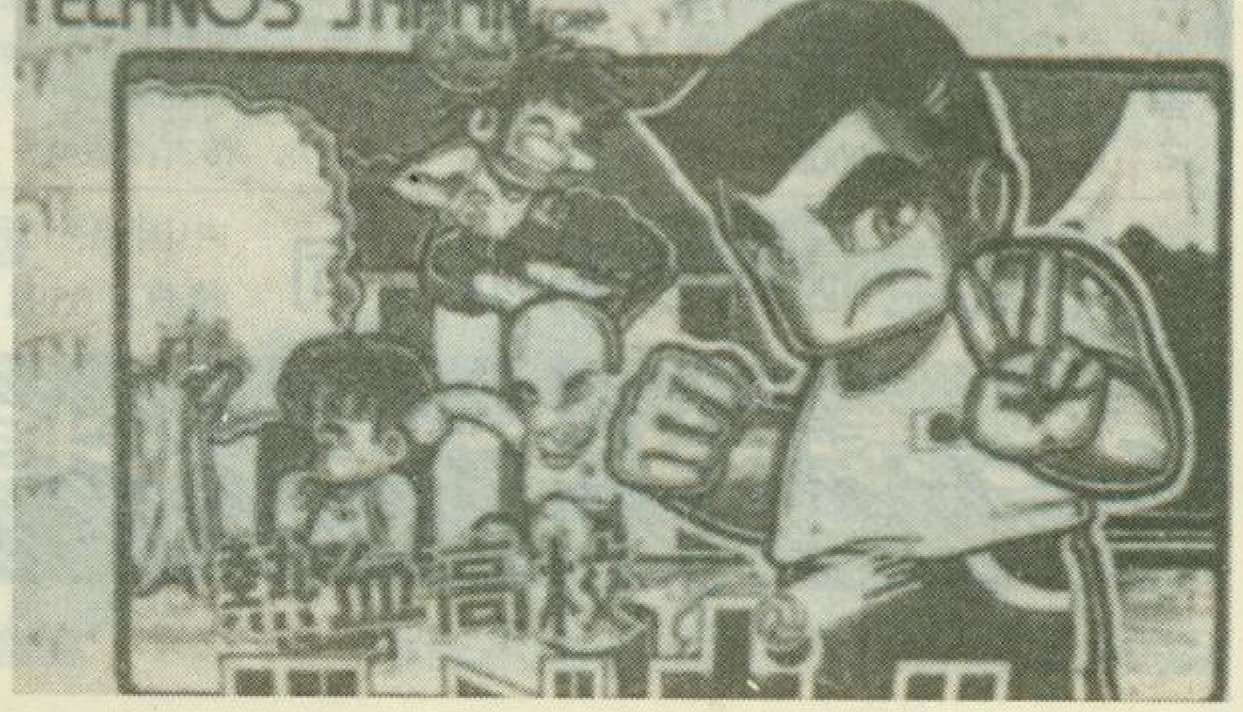
热血躲避球是在 1988 年 7 月 26 日推出的一款动作型运动游戏。为什么菜鸟会这样子形容这款游戏呢？因为游戏成功地将动作要素与运动要素结合在一起，构成这款难得一见的佳作。

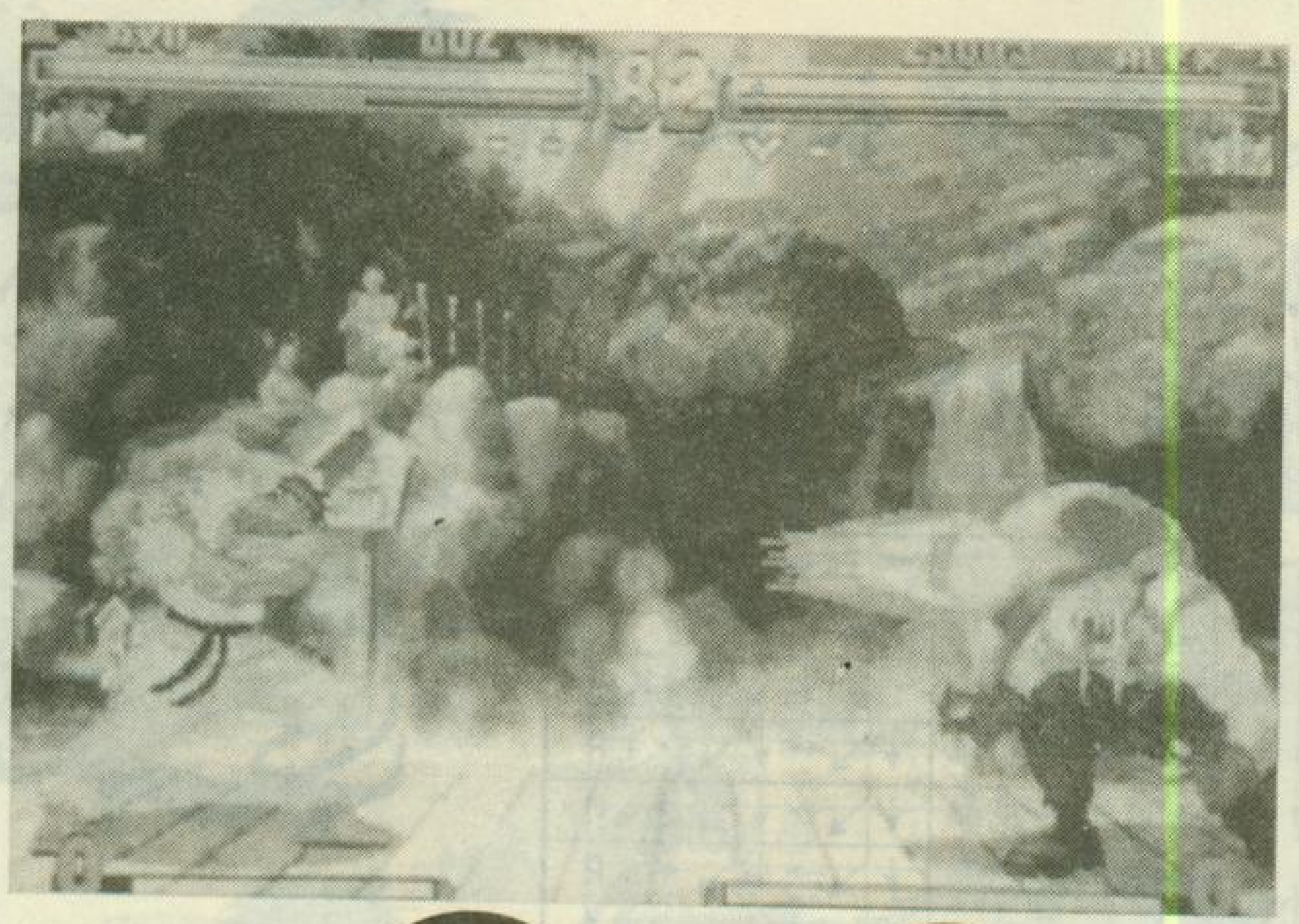
躲避球是一个规则相当简单的运动，队员在一定大小的长方形场地里躲避躲避球的攻击，而在其场地周围有几位担任攻击角色的队员，他们的任务就是设法打到对方的队员，一直到对方的队员全部出局为止。除了被躲避球打到会被判出局之外，踩到边界线以外场地的队员，或是想要接球却没有接稳漏掉的队员，也同样都会被判出局。这些出局的队员将会移动至场地的周围，同样担任攻击的任务。

就跟一般躲避球一样，在热血躲避球这款游戏当中，玩家扮演的就是国雄君所属的热血高校躲避球代表队，在迈向世界冠军的路途当中，热血高校将会遭遇到来自世界各地顶尖躲避球队伍的挑战，国雄君究竟能不能够顺利地完成他的梦想，就全部掌控在玩家自己的手中了。

热血躲避球的操作按钮并不多，不过玩家要是想要完全克敌致胜的话，那么绝对要勤于练习游戏的复合功能键，这也是这款游戏最为困难的地方。热血躲避球当中的所有队员们都练就了一身惊人的功夫，每个人都有其独特的必杀绝招，因为光靠普通的攻击是无法有效地痛宰对方，必须要巧妙地运用这些招式才能够获得最后的胜利。这些复合功能键有的看似很简单，像是跳跃在半空中的时候再投球攻击，但是实际上在游玩的时候，假如没有办法精确地掌握到输入的时机，那么就会跟快打旋风的波动拳一样，再怎么拼命乱按都还是施展不出来。上面提到的这个例子还算是简单一点的，有的还有什么连续跳跃，要不然就是再配合上十字键的方向什么的，可以说是花招百出，想要随心所欲地操控人物可是要花上不少的时间才行。

热血躲避球游戏当中的队员就跟棒球或是足球的队员一样，有的是以破坏力著称，有的则是以移动快速闻名，有的则是以能力平衡为其最大的特色，所以玩家在游玩之前最好先深入研究一些这些人物之间的属性差异，而小小一本的说明书上就很体贴地附上了所有人物的参数列表。这款游戏还有一个相当特别的设计，那就是游戏最多可以四位玩家同时参与，这对于当时 FC 的游戏来说可是少见的设计。







街头霸王Ⅲ
NEW GENERATION
新生代

新一代霸王驾临街头!!!

ARC | 厂商:CAPCOM | 类型:FTG
媒体:CD—ROM(CP Ⅲ基板)

责编/SHADOW PHOENIX

基本操作及独特创新的系统

■招式注释

P:轻拳、中拳、重拳　K:轻脚、中脚、重脚　前进:→　后退(防御):←　垂直跳:↑　前跳跃:↗　后跳跃:↖　前冲:→→　疾退:←←　蹲下:↘/↓　蹲下防御:↙　大跳跃:↓↑　小跳攻击:↓↓+P
防御时→或↓:BLOCKING(阻碍)　空中防御时→或↓:空中BLOCKING(阻碍)　被对手轰飞时↓:受身
※:特殊技　★:SUPER ARTS

系统之书

SUPER ARTS

这次SUPER COMBO("超必杀技")易名为SUPER ARTS,而每位人物都有三招SUPER ARTS。但关键是在每次选择人物时,玩家亦要同时选择用哪招SUPER ART。换句话说,在选了SUPER ART后,除非你GAME OVER,否则那一招便会如影相随。所以各位在选招时要先想清楚才好……

SUPER ARTS的使用方法,和《街霸ZEROⅡ》或《街霸EX》一样,是要先蓄满SUPER ARTS气槽才可使用的。SUPER ARTS气槽在画面的下方。另外,每招SUPER ART都有不同的特性:有些招式的SUPER ARTS气槽较短;有些最多只可蓄到LEVEL1,要在使出后才可再蓄;有些则可蓄到LEVEL3。好好记住呀!

前冲/疾退

这是第一次加入街霸系列的新系统(以往只是某些特定人物才有前冲疾退的),这是一大突破,亦可令战斗有着更大的变化。

大跳跃/小跳攻击

亦是第一次加入本系列的新系统,大跳跃的使用法,就象《X-MEN》系列的SUPER JUMP一样,但并没有跳得那样夸张,只是比平时跳得较为高一点罢了。至于小跳攻击,则是以较低的轨迹跳过去攻击对手,用以避过对手的下段攻击后反击或突袭的效果不俗。



BLOCKING/空中BLOCKING(阻碍)

这招与ZERO COUNTER有所不同。这招的作用,是在防御时取消自己的防御动作,令自己可以在对手未收招时立即反击。而反击时,你可按自己的心意而行(连招都可以),不象ZERO COUNTER般只是反击一下。而此招是分为上段(防御时→)及下段(防御时↓)的。另外,此招亦能在空中使出,所不同的是在使出后,你是会在对手面前(空中防御时↓)或身后(空中防御时→)着地的。

受身

除了可减少被对手轰飞所造成的伤害之外,亦可立即着地,省去倒地起身的时间,立即反击。

STUN BAR

新增的气槽。在被对手击中时,这条槽便会一点点的增加。到对手的攻击完结时,这条槽便会慢慢的减少。若在这时再受到对手的攻击,此槽便会再度增加,到蓄满时,玩者便会晕。有了此槽,大家便能清楚双方何时会被击晕了,准备对手晕吧,出…出超杀!



故　事

今集的 BOSS 名为 CILL，是一个会用冰及火攻击的人物，亦是那个打伤了汤姆(主角亚历克斯父亲的好友)的金色长发男子……

CILL 是在公元前便一直在暗中支配世界的秘密组织的总统。这个秘密组织的目的是在公元 2200 年，将这个地球改变为他们眼中的“理想的社会”。

总统会每隔 24 年，以从经过血统及遗传学调查选拔出来的 1024 对夫妇的孩子们作为候选人，经四柱推命、风水、占星术等作筛选准则，再对其中几名合资格者作英才教育。当其中一名长大成人时，他便会成为新的总统了。

过了这么多年，CILL 觉得在他死前也不能见到“理想的社会”的成立……他希望在他有生之年，以他的双手来完成那“理想社会”的宿愿。但是，离理想中的公元 2200 年还有漫长的 200 年……

作为这个秘密组织的领袖，需要有坚强的意志和冷静的判断力。CILL 是历代总统中能力最高的人。虽然他所下的决定有时看来非常无情，但却是难以反驳的。

为了寻求地球的理想，他觉得组织的任务就是所谓的什么“最终的正义”……

至于他自己的兴趣，就是研究世上那些拥有注重精神性的艺术或武术的国家的格斗术。他想创出一种完美的格斗术，并认为这是建立“理想的社会”的其中一种必需要素。(《饿狼传说》中的克劳撒?!)

为了那个原因，他便带着完美的肉体及帝王的格斗技，不断挑战世上的强者们……

升出永远光辉的强龙！！

RYU 隆



波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
上段足刃蹴	←↙↓↘→+K
★真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
★真·升龙拳	↓↘→↓↘→+P
★电刃波动拳	↓↘→↓↘→+P (可按住擊蓄力)
※	→+中拳(中段技)

高龄 140 的谜之仙人！

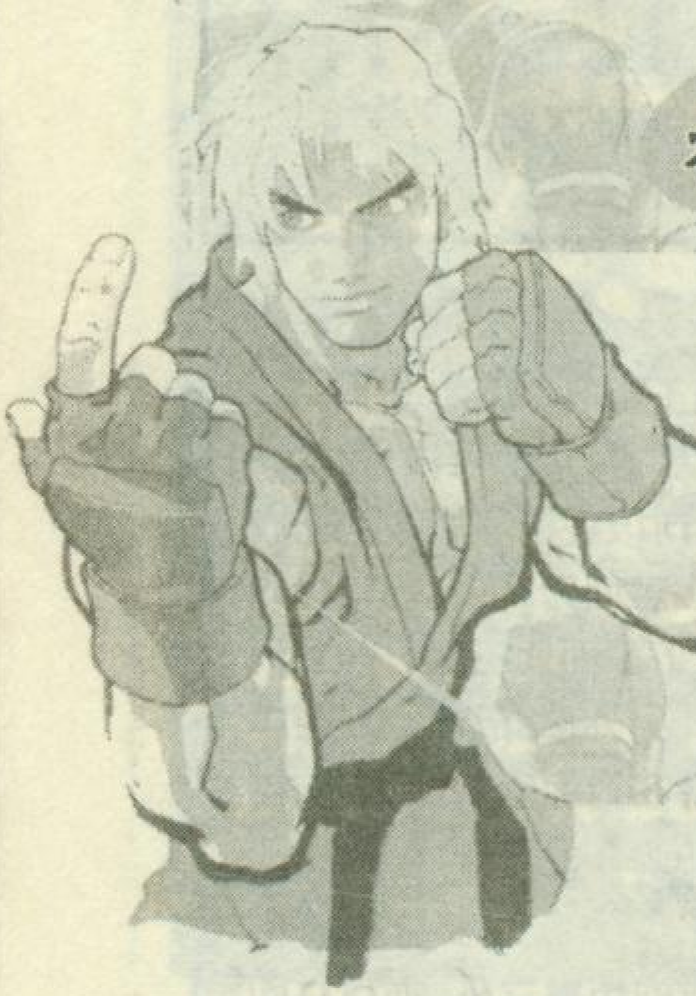
ORO 欧罗



日轮掌	←蓄→+P
鬼悲鸣	↓蓄↑+P
仁王力	→↘↓↙←+P
人柱渡	↓↘→+K(可在空中使出)
★鬼神力	↓↘→↓↘→+P，之后再按 P
★夜行魂	↓↘→↓↘→+P
★天狗石	↓↘→↓↘→+P

初为人父的感觉如何？

KEN 肯



波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
★升龙裂破	↓↘→↓↘→+P
★神龙拳	↓↘→↓↘→+K (可连按增加攻击力)
★疾风迅雷脚	↓↘→↓↘→+K
※	→+中脚(中段技)/按住中脚不放

来自非洲某部族的古怪少女

ELENA 艾莉娜



漆布号角	←↙↓↘→+K
斩箔怒碎	→↓↘+K
乱舞木锤	→↘↓↙←+P
★旋转碎击	↓↘→↓↘→+K
★骁勇之舞	↓↘→↓↘→+K
★痊愈之术	↓↘→↓↘→+P
※	→+中拳(中段技) /↘+重脚(铲脚)

有些象 DAN 的热血青年！

SEAN 辛



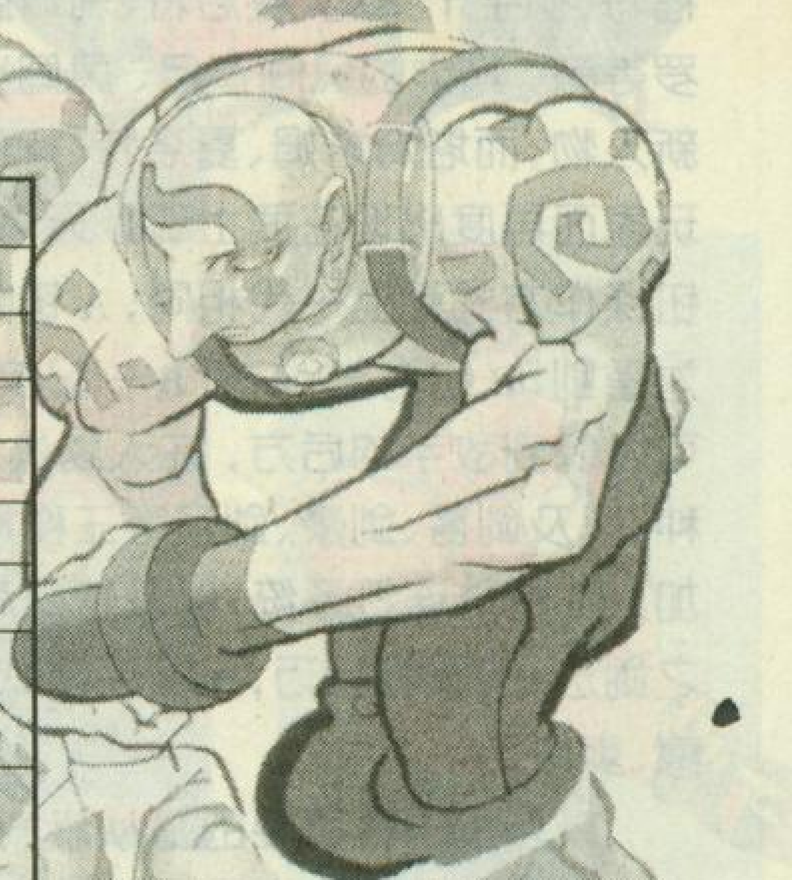
龙尾脚	↓↘→+K
辛氏擒抱	←↙↓↘→+P
龙卷风	↓↙←+K
龙击碎	→↓↘+P
前方转身	→↘↓↙←+P
★波动炸弹	↓↘→↓↘→+P
★超级龙卷风	↓↘→↓↘→+P
★升龙炮	↓↘→↓↘→+P (可连按增加攻击力)

香港的孪生童党领袖
YUN & YANG 阴 & 阳




虎扑子	↓↙←+P
前方转身	(近敌时)→↘↓↙←+K
雷蹴	(空中)↘+K
穿弓腿	↓↘→+K
绝招步法	↓↘→+P
★转身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K
★幻影阵	↓↘→↓↘→+P
★枪雷连击	↓↘→↓↘→+P
※	→+中脚(中段技)

手脚长过瑜珈的俄罗斯怪人
NECRO 尼克鲁



蛇之毒牙	←↙↓↘→+K
旋风之钩	←↙↓↘→+P
电磁疾风	→↓↘+P(可连按增加攻击力)
翱翔之蛇	↓↙←+P
升空毒蟒	↓↙←+K
★灌篮狂舞	↓↘→↓↘→+P
★电魔妖蛇	↓↘→↓↘→+P
★超电磁风暴	↓↘→↓↘→+P (可连按增加攻击力)
※	←+轻拳/←+中拳/←+中脚/ ←+大脚/(空中)↓+中脚或重脚

力量型的斗士 本作的主角
ALEX 亚历克斯



电光之斩	↓↘→+P
憾地炸碎	(近敌时)→↘↓↙←+P
浮空陷阱	↓蓄↑+K
飞翔十字斩	(空中)↓+重P
飞膝落	→↓↘+K
★毁灭炸弹	(近敌时)控杆转一圈+P
★晕眩头锤	↓↘→↓↘→+P
★飞标闪投	↓↘→↓↘→+P
※	→+中拳/←+重拳(投技)

高速神拳的操纵者
DUDLEY 特尼



机关炮疾打	←↙↓↘→+P
潜身	←↙↓↘→+K
潜身直击	(潜身之后)+P
潜身上勾拳	(潜身之后)+K
冲天上勾拳	→↓↘+P
交叉反击	→↘↓↙←+P(反技)
★翻天雷电	↓↘→↓↘→+P (可连按增加攻击力)
★冲霄火箭上勾拳	↓↘→↓↘→+P
★螺旋钻木疾打	↓↘→↓↘→+P
※	→+轻拳/→+轻脚/→ +重拳/→+重脚

忍术高超的女高中生
IBUKI 息吹



飞燕	←↓↙+K
苦无	(空中)↓↘→+P
首折	←↙↓↘→+K
虎炮	→↘↓↙←+P
风斩	→↓↘+K
旋	↓↙←+K,之后再按K
★破心冲	↓↘→↓↘→+K
★铠通	↓↘→↓↘→+P
★霞朱雀	(空中)↓↘→↓↘→+P
※	→+中脚/→+重脚

Game 霸王塾

《霸王塾》主要讲格斗游戏，介绍即将推出，刚刚推出，推出不久的格斗游戏。它不象格斗天书那么系统，也不象游戏研究那么高深。重点在实用，一些小技巧，小体会，小秘诀，实战对战的点滴心得。这期是许多玩友非常喜欢的《侍魂Ⅳ·天草降临》。

侍魂Ⅳ代中登场人物共有17人，分别是塔姆塔姆、娜可露露、花讽院骸罗、千两狂死郎、风间苍月、牙神幻十郎、桔右京、服部半藏、天草四郎时贞、风间火月、霸王丸、加尔福特、柳生十兵卫、夏洛特、莉姆露露、绯雨闲丸、首斩破沙罗等等，其中的风间苍月、风间火月两兄弟是此次登场的新人物，而塔姆塔姆、夏洛特、柳生十兵卫则为喜爱他们的玩家而再度出现在武士魂Ⅳ天草降临篇之中。基本上的按钮操作方式和上一代相同，A钮为轻剑、B钮为中剑、C钮为重剑、D钮为脚，A加B一起按则为躲。靠近敌手时，则可以躲到敌手的后方，在人物选方面，仍有修罗和罗刹两种，以及剑客、剑豪、剑圣等三种持剑等级。除此之外，它还加入3特殊连打系统，以及特殊超必杀技，和一击毙命（谜之剑法）的恶魔技巧，保证让喜欢超必杀技的玩家，大呼过瘾、爽快。

新系统中最重要的是从怒气爆发到“一闪”之间，以及十四连打等两点。每个人共同的十四段连打是CD同时按下之后，摇杆往前，同时输入A、A、B、B、C、C、A、B、C、CC-CC……，只有这样，“怒”的气量表才可以从零的状态，一口气加到全满状态。因为侍魂Ⅳ这次在“怒”气量表全满之后，每个都会有一种必杀技增强。特别是风间苍月（修罗）的月光（地上升起的水柱）以及服部半藏（修罗）的爆炎龙（气功）都会使这两个人在对战时变得十分有利（除非这两人对上，否则通常气满就是赢定了）。就算这一个人气满之后必杀技的增强在对战没有什么效用，但起码在普通招式的威力上面也变大。或者有些人必杀技增强没有什么效用，但他在上述十四连打的中间可插入满气才能使用的超杀技，例如夏洛特（罗刹）在气满时可使用CD同时押、摇杆往前、同时输入A、A、B、B、C、C、A、B、C、C、C、后、前、下、AB同时押（在十四连打，连打到十二下之后，接着用后、前、下、AB同时押的超必杀技，此时连按的段数达到二十四连打，而且威力大的吓人。就算被打中的家伙不死，但手中也没有武器可用）。也就是说，用尽各种手段，其对战中最能取得胜机的方法，其中之一就是让“怒”的计量表全满。另外假若对战的第一回合已经是必输的话，此时不如输入后、前、下、开始钮（人物会用各种方式自杀，但下一回合出来时“怒”的气量表是全满状态）。若能确保第二回合胜利，第三回合只要将对方的血量打到剩一半，自己尽可大量失血……。只要血量一变红，就马上ABC一起按将气量表给炸掉，剩下来的就是怎么用BCD一起按这招打中人的问题了（但万一没中的话……后果真不堪设想）。此时最重要的是气魄的问题，因为对方也知道被BCD同时按这招打中的后果，所以对方心里一定会有点发毛的感觉。掌握对方害怕的感觉，若能先靠近对方（保持一点中距离，然后突然跑过去捉住对方），对方一旦被捉住，立刻使用BCD（一定会中），就可以得到漂亮的胜利。但同一招用久了，别人就不会上当，这时还有别的变通方法。例如从比较远的地方起跳，算准落地时还离对方有一些距离，落地后有两种选择，一是马上跑去捉对方，捉住之后，使用BCD。二是落地后马上使用BCD这一招。反正侍魂这个游戏，除了技术之外，气魄和胆量也是很重要的一点，若只会畏首尾是不会赢的，切记、切记。

关于跑的技巧，侍魂中除了少数人机动性低外，其余人的机动性都不错。尤其在近距离时，更容易跑过去摔人，除非对手根本是不顾一切的挥剑乱砍，此时就可以不需要用这招，只要跟他比剑术即可。因为侍魂以前给人的印象就是你一剑、我一剑这样子重复数次，所以大家在不知不觉间都会陷入一种催眠状态。砍完对方一剑时，下意识的动作是防御。有时等对方砍完之后，只要距离不是太远就可以马上跑过去摔，常常可以奏效，玩家们不妨一试。另外，这次侍魂又出现了可以无限段的家伙，那就是霸王丸（罗刹）和娜考璐璐（修罗）、（罗刹亦可）。霸王丸（罗刹）的无限段使用方法是先输入每个人共通的十四段连打，但是不要砍到十二段之时，马上输入→↓↘加D。此时霸王丸会往前冲，接着再输入CD和（十四段连打的起手式）再A、A、B、B、C、C、A、B、C、C、C、→↓↘加D、CD加→、A、A、B、B、C、C、C、→↓↘加D、CD加→、……如此反复输入，对方除了A、B、C同时按下可以逃过之外，其余的只有期待对方失误。否则画面上会出现99斩的字样是在所难免的。至于娜考璐璐的无限段就简单得多，只要抓准时间和距离，使出←↓↙加A（娜考璐璐会使出披风攻击）打中之后，再继续←↓↙加A，如此反复即可。



乱舞势力VOL.5



→谁也阻止不了「侍魂」英雄（雌）们的脚步！



夏天终于到了，距离SNK的年度大作《'97格斗之王》的发售日也步步逼近了，相信到时会带给你又一次惊喜的；不知道定于本月27日发售的《真说侍魂武士烈传》是否能如期在3个机种上出场？而即将在N·G64上登场的《侍魂64》又会在何时露出真身呢？期待着它们的到来，相信这是大家与我的共同愿望……那么我们就先以一些以前的图片为大家解解馋吧！

（郑重敬告：阅读本栏严禁流口水，违者自己擦书！）　—SHADOW PHOENIX

↓《RB饿狼传说特别版》中唐老师父正在蓄气，样子很象搓澡吧！





夕阳之下，碧海之中，宿命之战！



↓BOB的腿功真是不错呀！





↓樱花飘然而下，舞欣然而至。（LOADING画面）。



→来自N·G新作《BREAKERS》中的华丽画面。





香港怡讯实业有限公司出口
TEL:(00852)27487098 FAX:(00852)27487023

中国地区总经销：广州银河电子贸易公司
批发部：广州市西堤二马路8号南太工业品交易市场地下A032
TEL(FAX):(020)81923916


智高
GEKO
广州银河电子贸易公司出品
以上所有的注册商标、版权为原作公司所拥有
认明智高：方为正货。
智高武装
胜战四方
PS
￥128
PlayStation
SS
￥128
SEGASATURN
N-PAL CONVERTOR
★土星专用制式转换器
(适用于各种中国线路电视机)
零售价：￥128
★索尼专用制式转换器
(适用于各种中国线路电视机)
零售价：￥128
PS
￥438
480 BLOCKS MEMORY CARD
メジャー480
480
★480索尼高容量记忆卡
(可记忆480个游戏)
零售价：￥438
PS
￥228
120 BLOCKS MEMORY CARD
メジャー120
120
★120索尼高容量记忆卡
(可记忆120个游戏)
零售价：￥228
欢迎加入我们的销售军团，一同胜战四方！
中国地区
分销商
●北京分销商：
北京市白云科达经贸公司
TEL:1391182081
●上海分销商：上海旭峰有限公司
TEL:(021) 65842970
(021) 91815880
●南京分销商：世家游戏机商店　兴达游戏机商店
TEL:(025) 2248772　(025) 9048562
FAX:(025) 5612618

饿狼风云录之 比利

吉斯的战将之一，忠心耿耿！
真正的棍技大圣，出神入化！

燃烧火炎三节棍吧！



↑高跳至空中后下袭的招术。



↑向斜上方击出的招式。



↑远距离的攻击判定，注意范围。



↑摆个酷姿势，飞起火炎的超杀，FIRE！



↑曾为当身技，又转为打击技的招式。



↑从前输了会哭，现在不会了！



↑十分傲气的样子吧！



↑是潜在能力啊！此技一出，全身无敌！



格斗门派：棍术
国籍：英国
出生地：美国
职业：侍奉吉斯
出生日：1966年12月25日
年龄：31岁
身高：179cm
体重：77kg
血型：B型

好食之物：蛋类
厌恶之物：命令
关心之人：妹妹
爱好：洗澡
擅长运动：运用棍棒跳高
喜听之音乐：PUNK
特技：弹奏吉他之SOLO
登场作品：《饿狼传说》系列，95格斗之王。



↑I'm gonna bust you so bad！



↑回复初代形象？只不过颜色变了。



↑帅气的黑皮夹克很METAL吧！



↑终于变成皮衣了，知冷知热的。



↑与前代没什么大的区别。



↑瞧吧，英国国旗装！



↑背带裤、赤膊（暴露狂？）



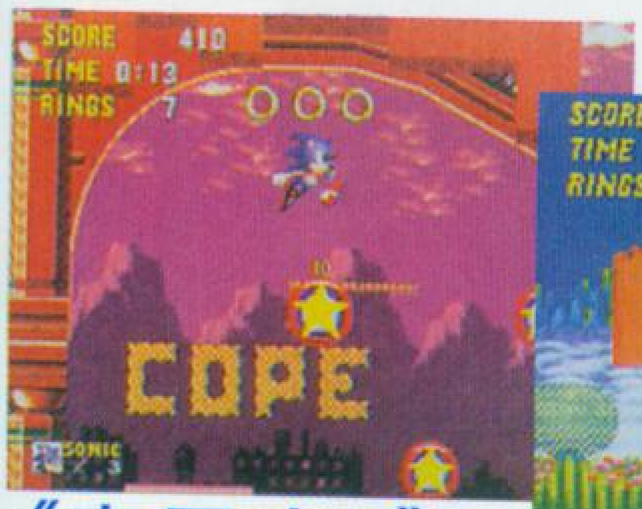


收录4部《索尼克》作品大合集终于来到光环上了，尽管不久前已有部与MD“弗里奇岛”同样内容的美版SONIC上场，（不带它玩？）。

SS		
	厂商：SEGA	类型：ACT
	媒体：CD-ROM	发售日：97年6月

音速小子终于回娘家啦！！！

在MD上出尽风头，曾被视为SEGA标志的它终于回到SATURN的怀抱了，收录从《索尼克1》到《索尼克3》以及《索尼克与纳寇斯》四部作品，再加入了新要素。相信国内的玩家对它们是再熟悉不过了，那奔跑如风的可爱刺猬（？）和它那些伙伴们又会在SS上掀起一股“音速风暴”吗？



→空中漫步，厉害吧！

《索尼克1》

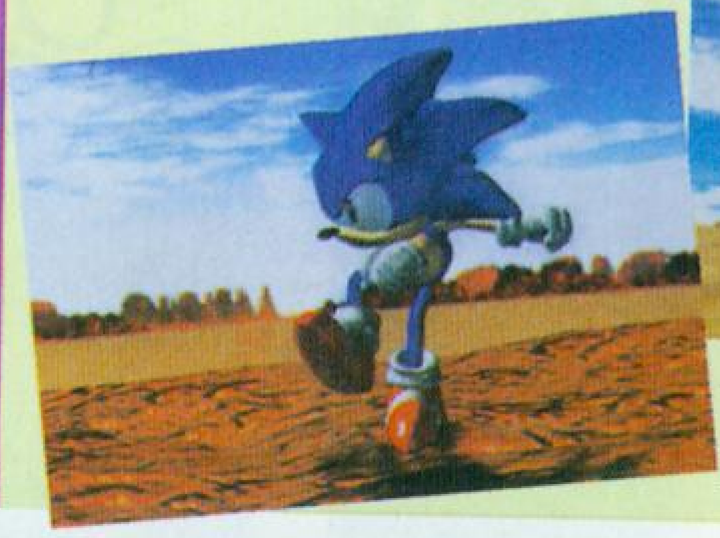


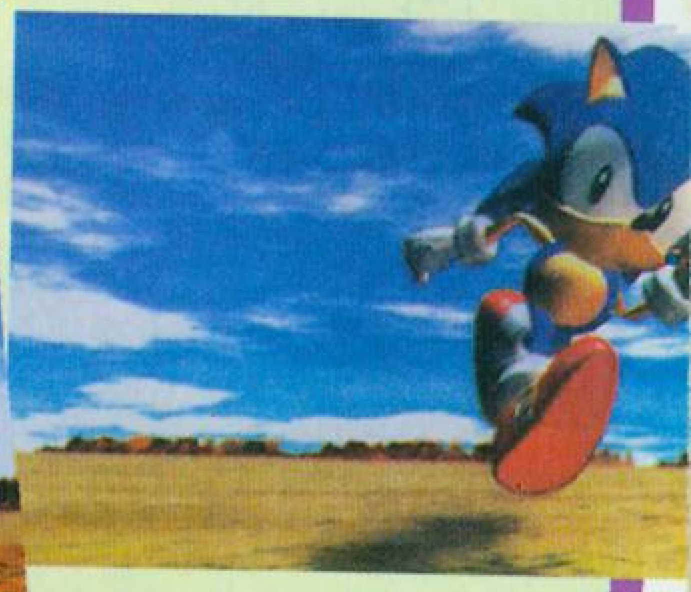
《索尼克2》

←可以两人同时游戏，还记得吗？

超美丽的开场动画

OPENING MOVIE中有一个用CG制作的索尼克，何时在游戏中真正出现呢？相信会有那么一天！

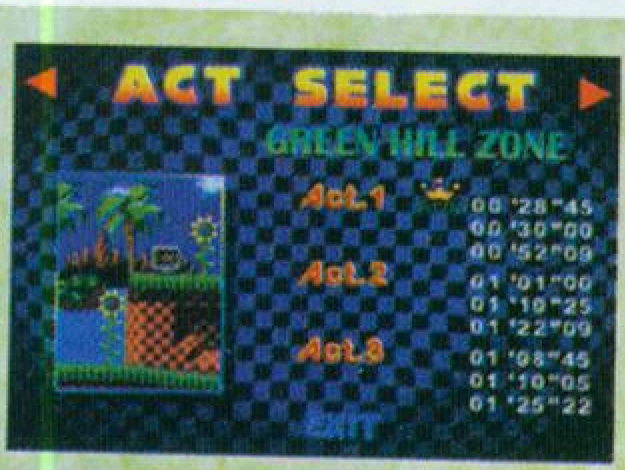




←↑美丽的原创MOVIE，仍是它疯狂地跑来跑去（这小子不累啊？）。

充分显示SS的强劲机能

SS版中新加入的要素即是可以作为资料阅读的“索尼克世界”，其中会有一只POLYGON制作的索尼克出现，别当成新一代游戏啊。除了各代的情况可以了解外，还可以看到许多以前未被公开的情报，总之其中有很多等着你看的精彩东西哦……



←画面很熟悉吧！

看，DIGITAL MANLAL！



咦？……



↑这图腾有什么惹得它看个不停？





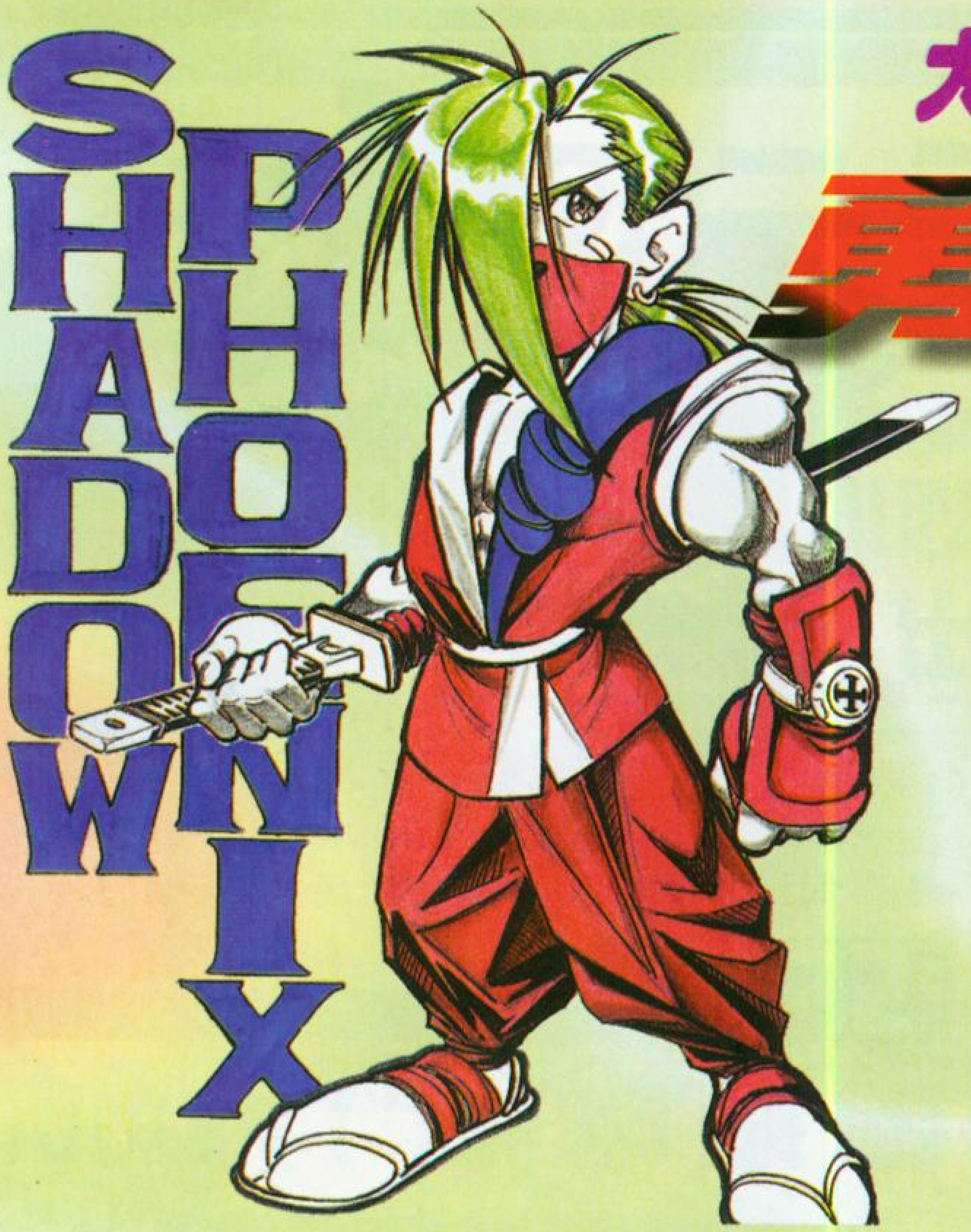
↑哈哈，我也可以在空中飞了。



↑←可以尽情观看的资料，很怀念吧！

勇敢的心

~ BRAVE HEART ~



《格斗之王—草雉京》 湖北宜昌 龚健

↓背景画得较出色，前景的京有些呆板。你寄画的精神与田震一
名很相似，就是一"执著"。



YAHOO——



《武士烈传》 北京朝阳区 崔程

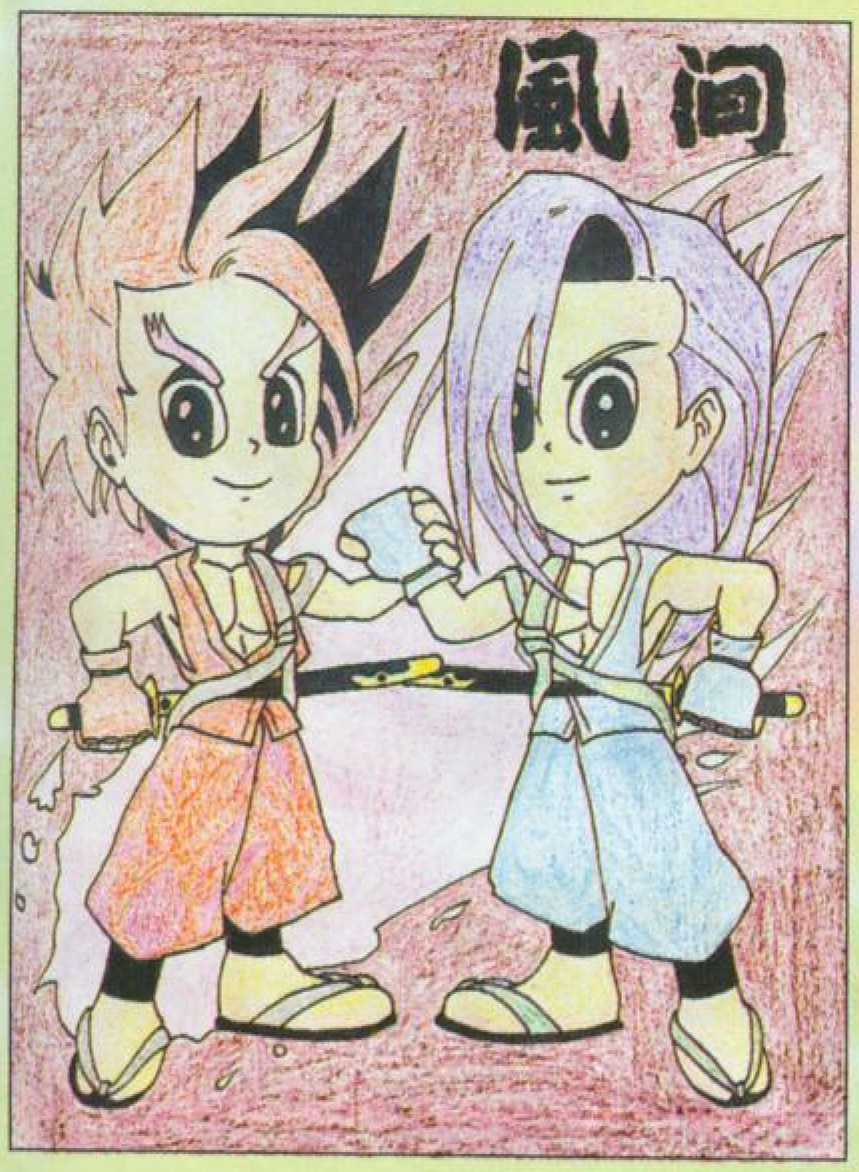
↑从樱树缝隙中射下的缕缕阳光仿佛给带邪气的幻十郎添了份英雄气概。

《无题》 江苏无锡 唐志军

↓先声明一点，此画并非无题，只因作者没写罢了。虽然巴洛克
部有些象KEN，但整体感觉仍是很不错的！



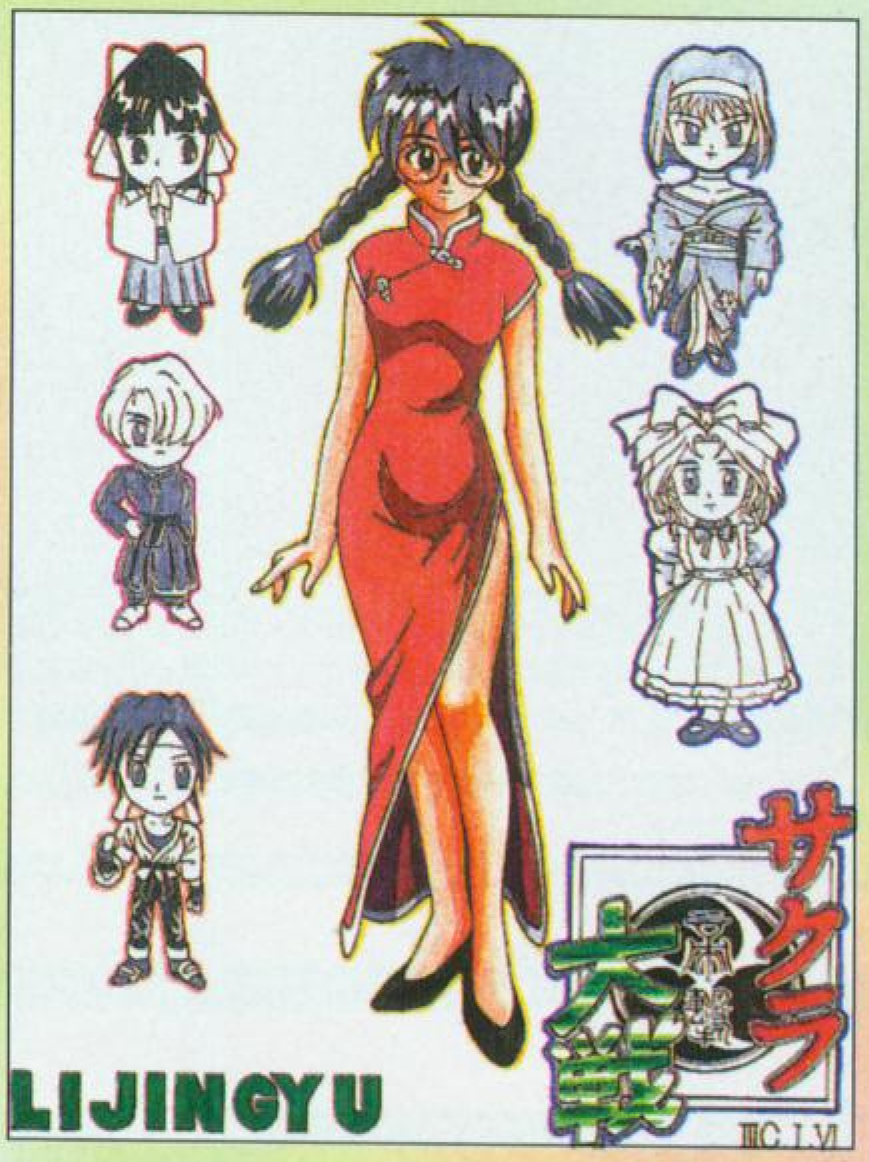
朋友们，怀着一颗赤子爱国勇敢心去迎接香港的回归和考试吧！



《风间》　广东斗门　张嘉弘
↑Q版兄弟情深似海，齐心协力共斩妖孽。感觉真的很可爱！

《莉姆露露》　烟台　邓凯
↓好象缺乏些创意，不过人物描绘得很生动是可取之处。





《樱大战》　甘肃兰州　李景玉
↑为何以中国的李红兰为主角色，而其他剧团成员均为Q版角色呢？看来，我们电玩族都是非常爱国的。

《柳残阳》　贵州清镇　杜浩
↓故事方面如你所说太象“侍魂”了，人物方面原创性值得赞许，不过形象有些拘泥于某种形式，你说呢？





《千山我独行》　上海　郑骏
↑虽然可以归在黑白画布中，但是恐怕在这儿更能将你要表现的男儿豪气和磅礴气势表现出来。

《不知火舞》　河南开封　安迪・伯格
↓哇，给老婆画像感觉很好吧！（开玩笑）眯着眼的舞显得很顽皮嘛！



温柔的春天过后，迎来的又是一个炎热的夏季吗？这个月对于许多在校的朋友来说可以算是很重要的。大战前的演习已经开始，多年学习的成绩即将被检验，这里我要说什么呢？

即使你没有成竹在胸，即使你已经驾轻就熟，最重要的就是你要拥有自信，拥有一颗“**勇敢的心**”，去挑战自己的命运，去改变自己的未来！

这次老友小强终于提起画笔为我画彩色肖像了，不过好象与风间火月有些相似……小强，努力啊，马上就要考试了！

大考之前朋友们再看一次画廊吧，但愿它能让你们紧张的心灵平静下来，去坦然面对一年一度的“黑色七月”……

—廊主SHADOW PHOENIX

（谨以此期献于天下莘莘学子，愿你们永远怀着一颗BRAVE HEART去面对人生，面对一切。注：题目与同名电影无关，特此说明！）。


THE KING OF Fighters '96
NEOGEO Collection



《电子游戏软件》杂志社　1997年6月

乱舞势力

特别版之

缱绻格斗世界的人们



↑我食指一伸，白毛八神庵登场，谁敢惹我？

↓哇，金家藩队，身形似乎有些与原著不同。



缱绻——形容情意缠绵。(选自《古今汉语字典》第565页)

（正当我诗意正浓时，不远处传来了一阵嘲讽的马嘶声，我侧首一望，原来是那只擅用偏方、秘技并不拿手的风马，他（它？）在说我胡拽！好惨呀，但我不气馁……）



↑男性版草雉京还摆个姿势，大尾巴狼——装深沉（？）。

↓女性版草雉京，多了一份秀气吧！



←这位绯雨小哥我不敢确定其之性别，大家说呢？





↑不知火舞嘛，还有些“真舞”的味道，而莉安娜就有些……

→很有女性气质的男装丽人—KING，帅气十足！



大家别走，我不胡侃了。我的“乱舞势力”栏目能得到大家的认同，在下这厢给大家请安了（风马又语：太阴柔了吧！），开个玩笑嘛。今后将不定期推出特别版，以使“势力”多元化，让大家在更富于趣味的世界中感

↓女性版的安迪似乎有些瘦小了些，虽说安迪本来就不骠悍。







←风间兄弟怎么变成风间姐妹了？

↓“梅莺毒”名剑欲出鞘，幻十郎（娘？）登场！



←来自《烈传》中的原创人物——疾风之铃音，还摆弄着桃花（作人比花娇状？！）……

↓《风云默示录》的牛头是也，小心爪子哦！



↓人气绝顶的黑子裁判也来了，看得清路吗？





↑饿狼三人组——特瑞、东丈、吉斯，喂，吉大哥跑错地方了吧！

↓特瑞为什么不穿那件红皮夹克，而是2P颜色出场呢？





↑善哉，善哉，我望月双角来化缘了！

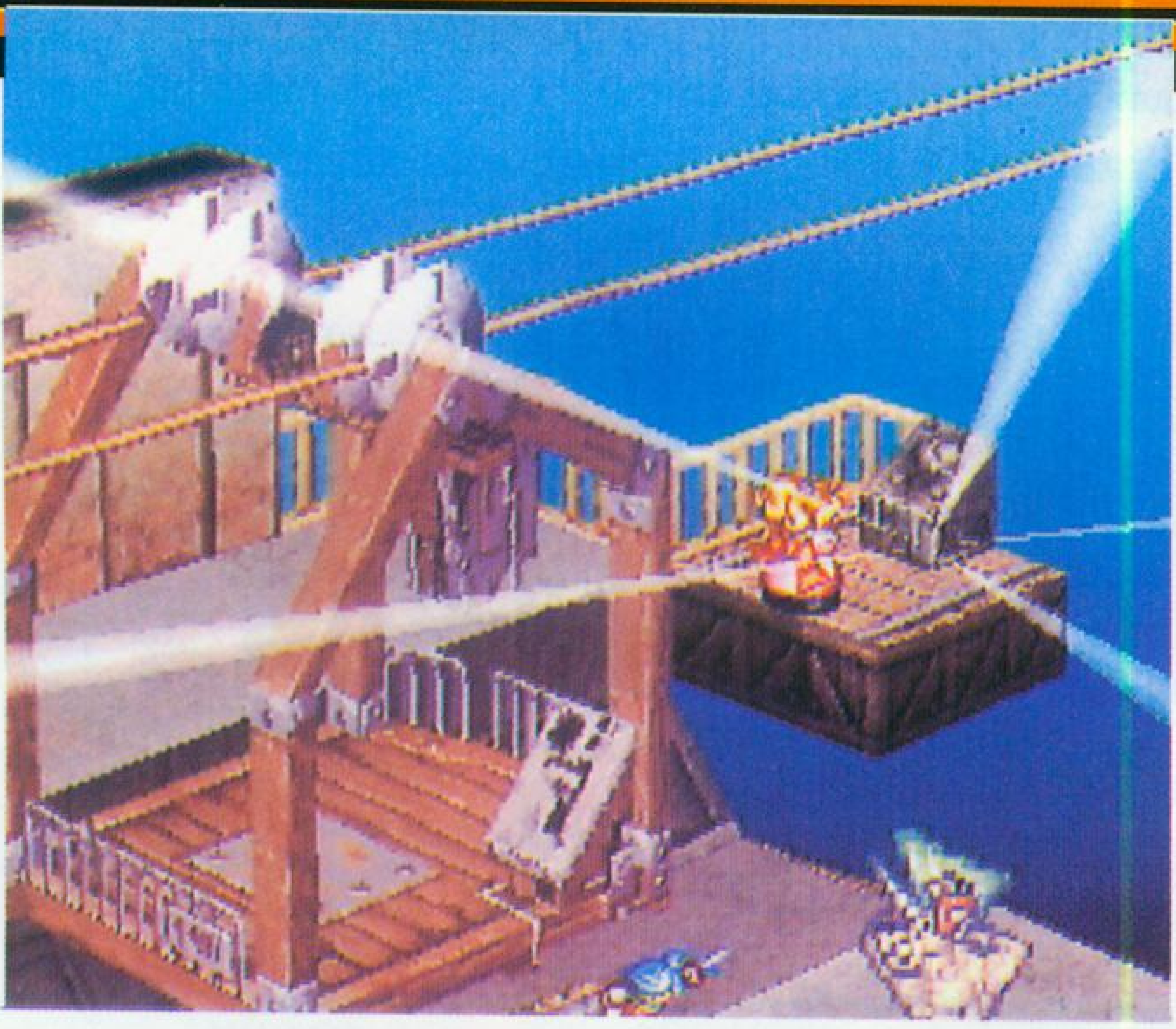
↓这位是跆拳达人金家藩吗？阿MM阿MM……



受GAME的无穷魅力。

对于格斗的精彩世界想必大家都对它情有独钟吧，从盛销的《96格斗天书》可见一斑。下面我们要看见的便是来自一衣带水的邻国的一群对格斗游戏趋之若鹜的FANS们扮演他（她）们心目中的英雄（雌）的景象。愿这些能为你在这炎炎夏日中送去一份别样的凉意，来吧！

—SHADOW PHOENIX



BREATH OF FIRE III

龙之战士III

PS	
厂商：CAPCOM	类型：RPG
媒体：CD-ROM	发售日：预定97年夏

超任名作回归次世代，光辉依旧？！



龙

以拥有龙族血脉，掌握龙的变身能力人物为主人公，幻想系RPG的名作，动作名厂CAPCOM的经典作品终于要在次世代上亮相了。记得还是九六年夏PS的《街霸ZERO 2》中就有了它的介绍了，至今已有些日子了，不知它要搞出个什么名堂……

前作是在94年12月2日在超任上推出的，名为《龙之战士II—使命之子》。时隔三年，他们又回来了？不，本作中包括登场人物、故事、战斗画面等全改变了，变成什么样了呢？

妮娜



↑→使用POLYGON的地图，视点的切换令得不再有死角存在，从而更深入地进行游戏。



→遇敌的战斗画面也变得顺畅了。



壮阔历险再度展开！

青年期



幼年期

龙之一族的末裔，为了从土中取得被称为龙族最后的希望的封印，而凭借龙族的力量去与宿敌（？）女神征战……



青年期



幼年期

已变成龙的协力者的飞翼族的王女，拥有丰富的知识和魔法，永远支持着龙。

故 事





↓为了生存下去，将盗贼纳为仲间也是必要的。

在采掘矿石的坑道深处，一条龙被发现了。虽然此时的它还只有一只小狗那么大，但它却是从前被毁灭了的龙族目前仅存下来的一个……

龙变成了少年的模样，无家可归的他与被称为迪波和莱依的两名少年只好与盗贼为伍，不久又开始了流离失所的生活……

终于有一天，少年体会到自身的力量，为了使这股力量觉醒，为了搞清自己的真正身份，为了正义的荣耀，为了自己，少年再度掸掸身上的灰尘，向蓝蓝的天空笑一笑，开始新的冒险……

龙之战士三代目就这样诞生了……

家破人亡？





追寻过往岁月





MARVEL SUPER HEROES

超级漫画英雄





继96年2月以ARC形式登场本刊封三后，如今终于光临次世代了。

SS、PS	厂商：CAPCOM　类型：FTG
	媒体：CD-ROM　发售日：预定97年夏





英雄们正从漫画中走来了……

高跳—空战无双！！

不同于《街霸》中的人物，本作中的人物全是些异能人士，他（她）们在空中的力量可是隆肯们难以比拟的。同"X-MEN"一样，使用SUPER JUMP空中连续技是制胜的关键，怪不得CAPCOM在《X-MEN对街霸》获得成功后又将推出同样玩法的名为《漫画英雄对街霸》的FTG，据说其中还有DAN和樱呢！扯远了，不过相信熟悉CAPCOM的朋友，对于"高空战争"是不用多费口舌了……



→制霸陆空两地的英雄们。

HIGH JUMP



SS版



华丽的空中战

PS版



←很有炸裂感吧！

无限—超杀必胜！！

在血槽下面大家应该发现还有一个名为"无限"的槽，其实就是必杀槽，一旦蓄满，就可使出一发逆转的超必杀了。可想而知其威力之強劲是无与伦比的……

SS版 威力！



PS版 热斗！





←精神波化作蝶群攻击。



←异形包围住蜘蛛人了。



↑钢铁队长的"波动肩炮"很大吧！



↑变形侠医被女忍者打上了天！



桃太郎道中記

从各地的都市中购入所需物品，在众“城池”、“国家”间来来往往，购置土地，从中获得巨额利润，陷对手于“不义”之中，最终取得自我的辉煌成功。这就是大家熟悉的可爱而又“邪恶”的宝贝儿——桃太郎的宗旨。

SS		
	厂商：HUDSON	类型：TAB
	媒体：CD-ROM	发售日：预定97年夏

以江户时代为舞台的“桃铁”参上！！

在超任上极受欢迎的桌上游戏《桃太郎电铁》系列的最新作终于也移师次世代了！

本作最大的特征是将舞台由现代变到了遥远的江户时代。不知道在古代玩“房地产”是什么感觉（当然不仅仅只“玩”房地产啊！）？基本的系统和从前一样，放心吧！不过还会有新的规则上市啊，到时又一场白热化的“战争”会在你与你朋友间展开，别伤了朋友间的和气啊！

桃鉄



↑前作中新干线列车很方便的。

↓→在江户时代，可是没有新干线的，只有代步的人力车与帆船，惨啊……





桃鉄

古代绿化就是好，就是好！



←起点是在江户的附近，看格局与从前差不多，熟悉《桃铁》的朋友得意了吧！

大魔王登场！！我就是邪恶的化身！

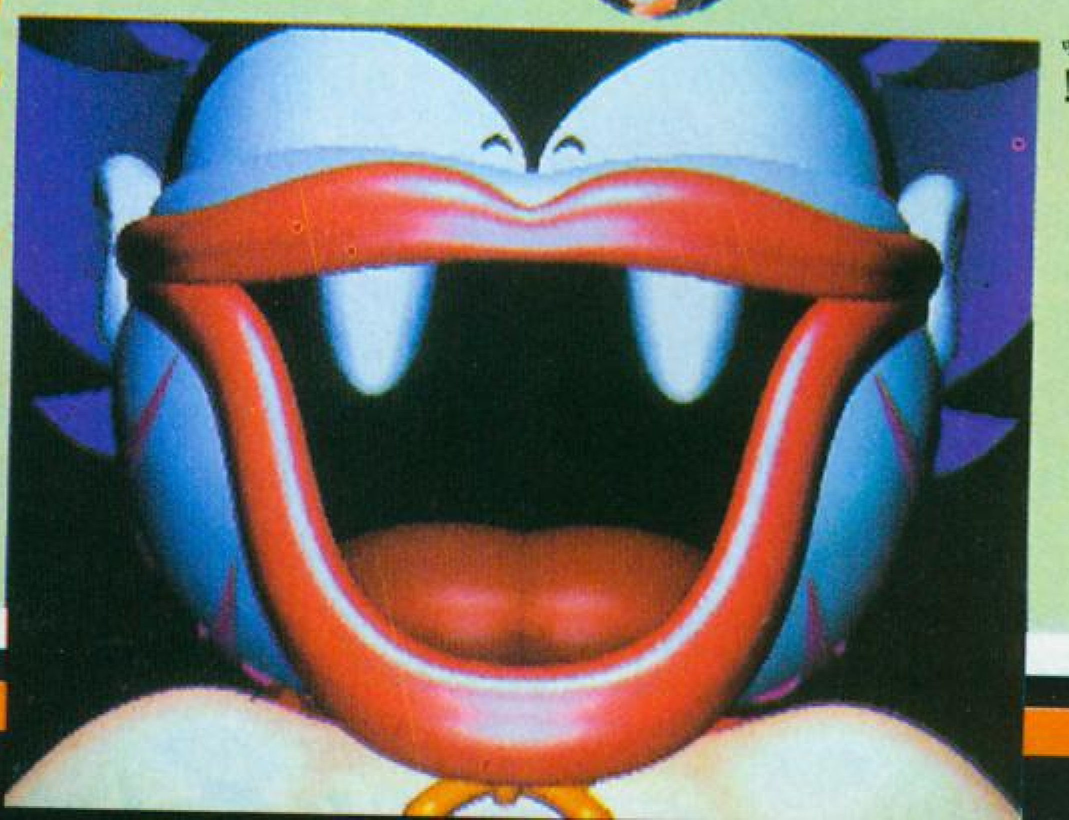
著名的大魔王的先祖此次也来了，别惹上他啊，否则你将会欲哭无泪。



配音人员

←仍有小暮君担当，哇，圣饥魔！

哇，哈哈……



←也许你最不希望的就是看见他这张既邪恶又让人发笑的大胖脸啦！

霸王街头 STREET FIGHTER EX

002

PS	厂商：CAPCOM	类型：3D-FTG
	媒体：CD-ROM	发售日：未定

作为“霸王街头”的2号作品，我来为大家介绍的就是预定在PS上推出的《街霸EX PLUS》中的一名女性战士，她就是在《ZERO 2》中人气兴旺的女高中生一樱。据开发公司ARIKA的副社长三原氏称她和瑜珈的加入将为PS版增色不少。看来这位POLYGON制作的小女孩的威力还不小呢，她还会增加什么样的SUPER COMBO呢，胜利姿势还会踢飞鞋吗，留待以后研究吧……

—SHADOW PHOENIX



↑POLYGON版的樱会不会是方头方脑的呢？



→虽然你是我的偶像，照样打飞你，嘻嘻……

↓这难道是《ALPHA》中的新招“樱花降”吗？





←这是「超杀」春一番吗？





→隆被樱打中后样子好傻啊，浮在半空？



→看，超杀始动，快速按键连打吧！



→骷髅为何要抬头，难道樱的腿（气功？）那么远都能感觉得到？

超NEO GEO 乱舞新闻

THE KING OF Fighters '96 NEOGEO Collection



96格斗之王 N·G COLLECTION

N·G 厂商：SNK 类型：ETC
媒体：CD-ROM

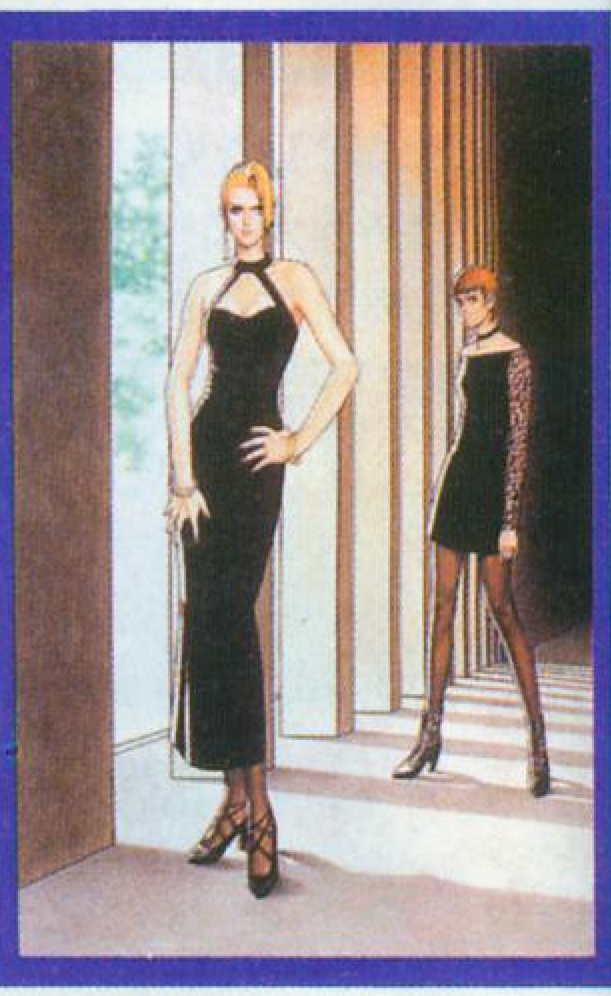
这款以《96格斗之王》为蓝本制作的该游戏的精选集，主要是用来观赏的。—SHADOW PHOENIX



格斗之王FANS的礼物！

本款游戏可以说是延续《96格斗之王》燃烧的熊熊战火，而又非以格斗形式出现的作品，可以说是《96格斗之王》的VISUAL CD（视觉光碟）。在这里，大家可以接触到平时格斗GAME中不能了解到的角色内心世界。它是以角色简介模式为主。其中著名的声优会彻底化身成每个角色，用其充满魅力的声音去各自叙述每位角色的简介。

另外大家还可以看到OPENING DEMO的原著故事，并且还设有可见到每个角色招式指令表的模式、练习必杀技的练习模式及可以听到BGM的SOUND PLAY模式，内容真可谓极之丰富。



可选择的角色达29人



→连两位BOSS也可以选择，很全吧！

声优讲述的故事



←每位角色都有段辛酸的故事（笑！）。

招式指令表



→看完之后就可到练习模式进行练习了。

新角色制作插图



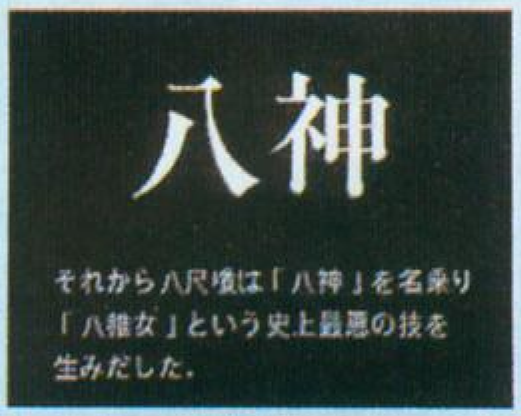
←喜欢原画的朋友这回高兴了吧！

INSIDE STORY

在选择画面中，选择了游戏介绍项目后，将游标指向原著上面，再将摇杆向上或向下推，就可看到新编的INSIDE STORY了。在这里，大家就可以明白到草雉和八神两个家族的恩怨起缘以及关底GOENITZ其族人的故事了。



→变成黑白的话，就表示成功了。真相会大白吗？



←这里叙述的就是八神庵的「八稚女」是怎样诞生的。

八杰聚首



↑看到GOENITZ和其族中八杰的故事了。





疾风之铃音之卷

可以自由操纵强风的使者，武器是背上那柄巨剑及手中的"法铃"，是《妖花恸哭之章》的重要人物。



这就是铃音的奥义了！！



→有如疾风般的向前猛冲，可攻击多个敌人。



←由下而上斩出极豪快的一剑。



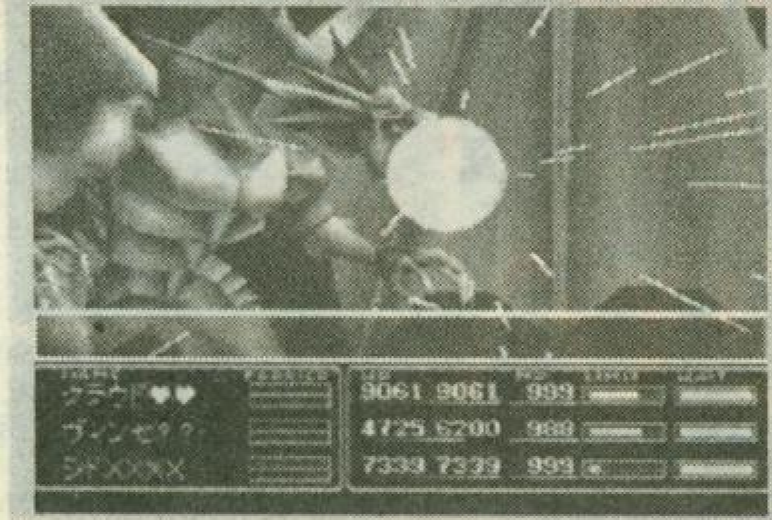
→能在一瞬间打出旋转风刃，对付数个敌人。



←将手印结起，就能帮伙伴回复体力。

最终幻想 7(FINAL FANTASY 7)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD-ROM×3



杰作！RPG 史上最高(对不起，一激动又带出了"洋泾浜"的"日本中国话")！画面、音响、故事情节，绝对是同类游戏中的一流水准之作，史克威尔在 RPG 方面的能力确实可圈可点。

本来以为，SQUARE 把主要精力放在画面上之后，会影响到对情节的处理，但现在看来一点也不。故事依然如前作一般跌荡起伏，感人挚深，音乐也相当出色：时而气势磅礴，时而柔情万丈，与画面、剧情丝丝入扣，令人激动不已。

同 ENIX 相比，SQUARE 似乎更能接受新的东西，也能主动去求新求变。"FF"系列次次都有让人耳目一新的感觉，也次次都受到 RPG 玩家的欢迎，这是非常不容易的。不知道 ENIX 新的"勇者斗恶龙"会作成怎样的节目？要超过"FF 7"也许有点困难罢？

当然，PS 在三维 CG 画面处理上的优势，也是史克威尔成功的有力保证之一。同样的节目若在 SS 上推出必然会打一些折扣，这也是世嘉不利的地方。

比较失望的地方也是"FF 7"最值得夸耀的地方——画面。背景画面算是不错的了，但可惜只是一张二维的平面照片，若能够处理成真三维的图像就好了……写到这不由想到了 SS 的"GRANDIA"：它会成为一个全三维的 SS 版"FF 7"吗？

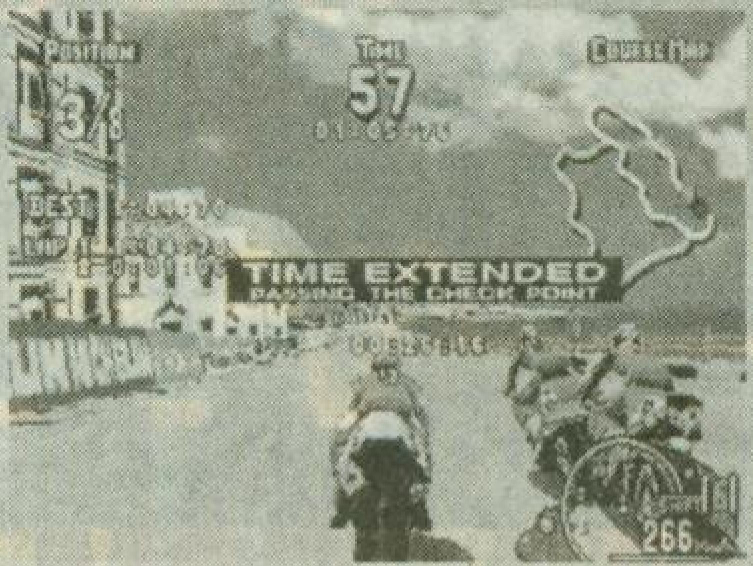
角色：8	原创性：8
画面：10	难度：9
音乐：10	移植度：——
情节：10	投入度：9
操作性：9	总体评价：9

——Ms. 真宫寺

艾莉丝呀，你怎样才能活过来呀！

MANX TT 超级摩托赛(MANX TT SUPERBIKE)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 RAC 媒体 CD-ROM



差不多已经忘记土星还有这个游戏——可是它却出现了，让人觉得有点突然。

想当初，SS 开始大量移植 MODEL 2 作品时，笔者也曾对 MANX TT 抱着很大的热情——那毕竟是摩托游戏中少有的精品之一。之所以会逐渐淡忘，是由于 SS 的三维赛车游戏越来越不如人意，而 PS 的"RAGE RACER"系列又那么出色，因此有没有"MANX TT"，好象已经不那么重要了。

这次重新回过头来看看，觉得从土星的立场来说，"MANX TT"算是很不错的赛车游戏了：多边形很少有缺损的情况、速度奇快，飚车的感觉非常刺激。若选择主观视点更是有"翻天覆地"之感，让人充分体会到高速摩托竞赛的恐怖。

游戏最不足的地方在于赛道少得可怜：只有两个，就算加上这两个赛道的"镜像"(MIRROR)，也仅四个，实在没什么意思。与之相反的，赛车倒有 11 部之多，甚至还有绵羊可选！真有点令人啼笑皆非了。

其实，如果世嘉不是那么急着推出"MANX TT"，大可以多增加一些赛道什么的，这个作品的制作显然不如"世嘉拉力"或"梦游美国巡回版"那么认真。

角色：7	原创性：4
画面：8	难度：8
音乐：8	移植度：8
情节：——	投入度：9
操作性：8	总体评价：7.5

——SONIC

在家里玩就不用扭来扭去啦！

风中奇缘(POCAHONTAS)

机种 MD 厂商 DISNEY 类型 ACT 容量 32M



MD 游戏——尤其是改编自的动画片游戏——一直做得不错。早先有"阿拉丁"、"狮王"和"玩具总动员"，现在又有了"风中奇缘"，这些都可以算作是 MD 游戏中的精品。

在表现人物动感方面，"风中奇缘"非常自然柔和，动作也很多；在画面方面，MD 似乎再一次地突破了色数的界限，整个游戏的背景非常美丽和漂亮，部分场景的卷轴相当出色。与超任同作相比，大概只有在音乐上的差别，别的地方基本上是一样的。

只是对于玩家来说，这种的 ACT 难度偏高了一些。很难想象会得到女性玩家的认同。

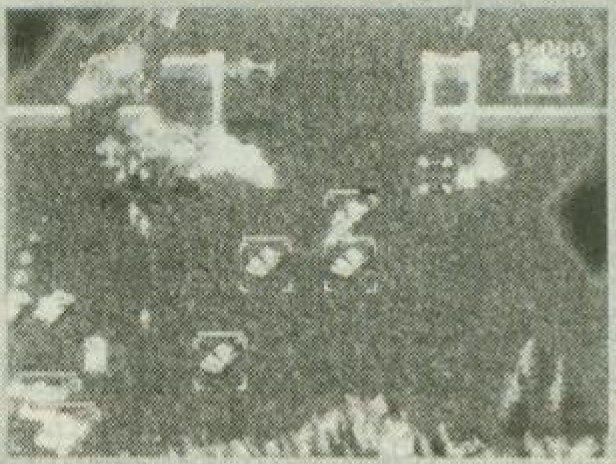
角色：7	原创性：8
画面：7	难度：7
音乐：8	移植度：——
情节：6	投入度：6
操作性：6	总体评价：7.6

——Ms. 真宫寺

上帝呀，你为什么造人要分种族！还要分肤色！还要分……

命令与征服(COMMAND & CONQURE)

机种 SS 厂商 WESTWOOD 类型 SLG 媒体 CD-ROM×2



基本上是电脑的完全移植版。CG 方面对于 SS 来说还算不错，比起 PS 版来就稍稍差了一些。

总的来说，由于使用微软公司操作系统的关系，土星在移植这类电脑游戏时驾轻就熟，非常方便，游戏性等等都能得到较好的保留。令人不满的是游戏机版的 C&C 居然还沿用古老的密码记录方式，使玩家感觉非常的不方便——笔者就常常因为找不到乱丢乱放的密码，只得从头玩起。

——Ms. 真宫寺

移植度非常高！联机对战也非常刺激(其实根本没有在 SS 上试过联机，凭的只是 PC 版的经验)！除了不能进行修改以外，别的和 PC 版没有太大的区别，CG(也许？)好一些。不知道 SS 是否也有"C&C 特别任务版"的推出？令人期待。

角色：6	原创性：4
画面：8	难度：7
音乐：9	移植度：9
情节：9	投入度：9
操作性：6	总体评价：7.4

——KEN

NO MISSION WE CAN'T COMPLETE!

VR 战士 2(VIRTUE FIGHTERS 2)

机种 MD 厂商 SEGA 类型 FTG 容量 32M

MD 版 VF2?!有没有搞错?!天哪,MD 的机能真是……!!!!!!

这是笔者看到该游戏片头时的第一个反应。接下去看到人物选择画面时,更是吃惊地连下巴都快托不住了。但是等到 READY——TO——FIGHT……原来是 AM2 挂着羊头卖狗肉!

彻头彻尾一个"大兴货"!

不过,这个从 GAME GEAR 上移植过来的二维对战游戏还是挺有点味道的。虽说不能和真的 VF2 相比,但是人物的动感也很柔和,该有的动作也一个不缺。取材于同名动画片中的人物设计更是为游戏增加了不少趣味和妩媚,蛮不错的。

话说回来,在 16 位元主机行将退出历史舞台的时候推出这么一个节目,多少表现出世嘉的依依不舍和心有不甘,试图运用"VF2"的号召力使 MD 再延长一段生命。但是,会有多少人真的相信 16 位机可以达到次世代主机水平呢?人们对更美好事物的追求是阻挡不了的。

——KEN

角色:7	原创性:8
画面:7	难度:6
音乐:6	移植度:6
情节:——	投入度:7
操作性:8	总体评价:6.9

似乎 2D 的"VF2"更容易上手?!……

魂之利刃(SOUL EDGE)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3DFTG 媒体 CD-ROM



是"VF3"吧?!这种说法也许有点夸张,但这真的是笔者第一次看到 PS 版"SOUL EDGE"时的内心独白。片头的动画,也许是家用游戏有史以来最出色、最令人感动的一个。看来 NAMCO 自 95 年复出之后,已经越来越锋芒毕露,快要回到其巅峰状态了!

"魂之利刃"实际上是 NAMCO 吸收了世嘉"VF"系列优点之后制作的一个对战游戏。它看上去好象是更完善一点的"斗神传",但实际上技击系统和思路完全来自于"VR 战士"。当然,由于人物是手持武器对战,情况与 VF 系列又有所不同。在这方面,"SOUL EDGE"显然还受到了"侍魂"的不少影响,但经过改进后,其效果远远超过了"侍魂"。

NAMCO 对战游戏的最大一个特点是人物中招后动作和表情的逼真,玩家完全可以体会到那种痛苦的表情和倒下的感觉。相比之下,VF 系列在这一点上就差了些。PS 出色的三维动画处理能力,也为"SOUL EDGE"增添了不少光彩(事实上,PS 主机同南梦宫街机的 SYSTEM 11 底板是完全一样的)。

这个游戏没有什么太大的缺陷。在 SS 版"东京番外地"没有推出之前,土星还没有可以与之相比美的作品。

——SONIC

角色:10	原创性:7
画面:10	难度:7
音乐:10	移植度:10
情节:8	投入度:9
操作性:9	总体评价:8.9

老友,有刀的时候别老乱踹呀!

独立日(INDEPENDANCE DAY)

机种 PS 厂商 FOX INTERACTIVE 类型 3DSTG 媒体 CD-ROM



大爆山!原本以为只有 SS 即时处理 3D 画面时才会有的画面缺损,居然在 PS 中也出现了!令人十分尴尬,真不知道软件编制者有没有用脑子!原本以为,"独立日"的一再推迟,将会给酷爱"I·D"的玩家一个惊喜,没想到苦心等待了那么久,居然迎来了这样的一个货色,实在是令人失望之极!与稍早一些推出的 PS 版"星球大战"相比,"独立日"确实有点差劲。

从电影改编至游戏的节目,似乎还从来没有过成功的例子,"独立日"也是如此。原因很简单:电影是一回事,游戏则是另一回事,满足观众和满足玩家是完全不同的。正因为很少有制作商注意到这一点,所以具有漂亮 CG 的游戏经常不好玩,这也是目前以 CD-ROM 为媒体的软件的一个通病。

总而言之,这是一个让人感到枯燥乏味的游戏,给 7 分还算高了一点。

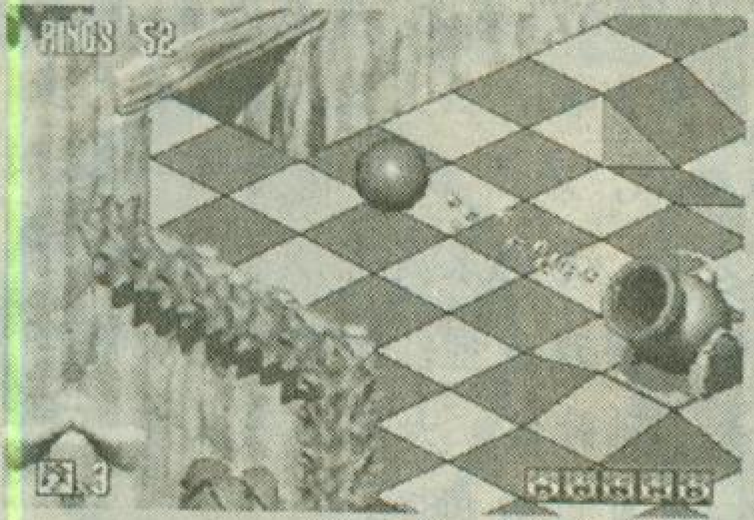
——SONIC

角色:6	原创性:6
画面:8	难度:9
音乐:8	移植度:——
情节:6	投入度:6
操作性:7	总体评价:7

走啊!我们去收拾那些外太空的坏蛋!

索尼克 3D 弗里奇岛(SONIC 3D FLICKIES'S ISLAND)

机种 MD 厂商 SEGA 类型 ATC 容量 32M



SS 游戏的 MD 完全移植版!此话毫不夸张。除了音乐方面差一点(当然 MD 的音源不能同 CD 音乐相比)、解析度方面低一点、色彩方面灰一点之外,这个 MD 版的"SONC 3D BLASTER"比起 SS 版同名游戏简直是一模一样,甚至连 CG 动画都没有拉下!

当然这并不是说 MD 的机能有多好,只是说明了这个游戏的制作有多么不认真、有多么糟糕。SONIC 一直是世嘉的王牌节目,这次翻炒旧作,大概是因为 MD 和 SS 在美国的情况不太好,所以才匆忙推出的,总体水平令人难以恭维。

虽然号称是"3D BLASTER",但游戏中几乎没有什么真三维的场景;由于不是原班人马的作品,SONIC 系列特有的速度感、豪华感也一概全无,整个游戏缺乏足够的游戏性,而且令人头昏眼花,耳晕目眩。绝对不能和前作相比,实在令人失望之极。

SONIC 制作组已经宣布将于 97 年底推出真正的 SS 版 3D SONIC 游戏:SONIC X-TREME,但愿这个节目不要再次令人沮丧。

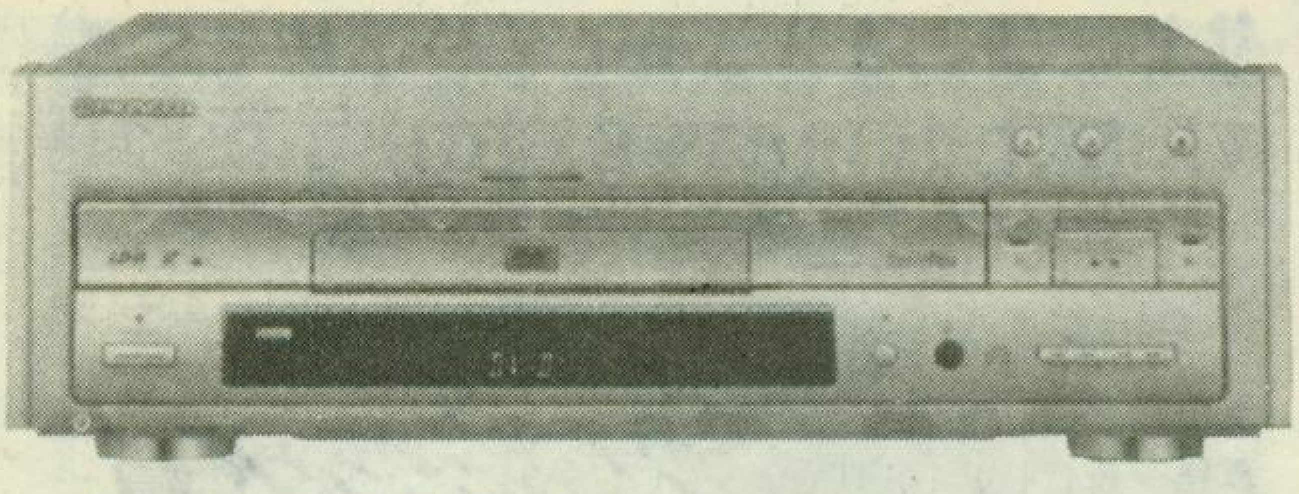
——KEN

角色:8	原创性:6
画面:7	难度:6
音乐:7	移植度:9
情节:7	投入度:7
操作性:8	总体评价:7.2

MD 做出了 SS 的效果!?

一起进入光碟年代！

DVD



将成为次次世代游戏的主要媒介！？

责编/SHADOW PHOENIX



DVD 到底是什么？

1.DVD = DIGITAL VIDEO DISC—×

2.DVD = DIGITAL VISIBLE DISC —×

3.DVD = DIGITAL VERSATILE DISC—✓

拥有光明未来的 DVD！

今年来广泛受媒体宣传的、大家还不太了解的 *DVD*，它的正确名称其实就是“*DIGITAL VERSATILE DISC*”，意思就是“多用途数码碟”。它是大家经常使用的光碟的其中一种，亦可以说是光碟家族之中最有潜质，在未来数年中，将会被广泛采用的一种光碟格式。但普通认为 *DVD* 的主要用途只会是用于 *ENTERTAINMENT*（娱乐）项目方面，即是音乐、电影或电脑游戏方面。但无论如何，若大多数制造商都能达成共识，采用 *DVD* 作为统一格式的媒体的话，不久之后，无论家庭电脑也好、音乐也好、电影也好、电脑游戏也好，都极之有可能全部以 *DVD* 作为媒体，到时候，大碟小碟放在一起而混乱不堪的问题，就可以省却了。

为何如此这般了得？

既然 *DVD* 如此有潜质，那么它到底有何过人之处呢？复杂的数字分析，笔者也不甚了了，当然不敢班门弄斧，只能凭个人所知，与一些对 *DVD* 不甚了解的读者分享。就表面来说，*DVD* 的大小与 *CD* 完全一样，但厚度却是普通 *CD* 的二分之一，*DVD* 的水平解像度高达 *500* 线之多，而 *S-VHS* 只有 *400* 线，就算大尺寸的 *LD* 亦只有 *430* 线，所以影像效果方面的表现，*DVD* 绝对是胜一筹。至于容量方面，普通播放影像的 *DVD* 是 *4.7GB*，是 *CD* 的 *7* 倍，因此，普通一款 *DVD* 就可足足记录一套长达 *133* 分钟的电影；而且在 *DVD* 的家族中，还有更大容量的兄弟。由此可见，若 *DVD* 能应用在电脑游戏方面作为媒介的话，将会是非常不得了，当然，到目前为止，还未有听闻有游戏硬件商正在开发利用 *DVD* 作为媒介的机种，但 *DVD* 的天生条件，却绝对可以胜任有余。

它将天下无敌!?



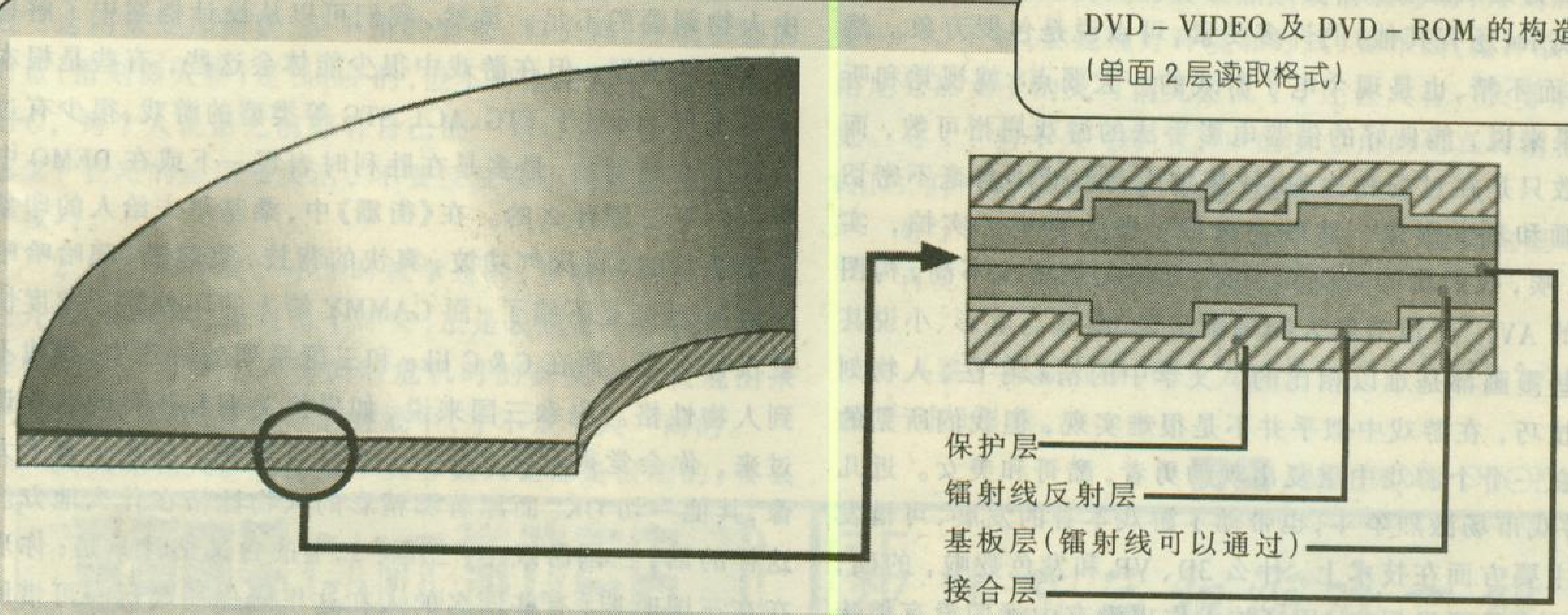
DVD ROM　　DVD R　　DVD RAM

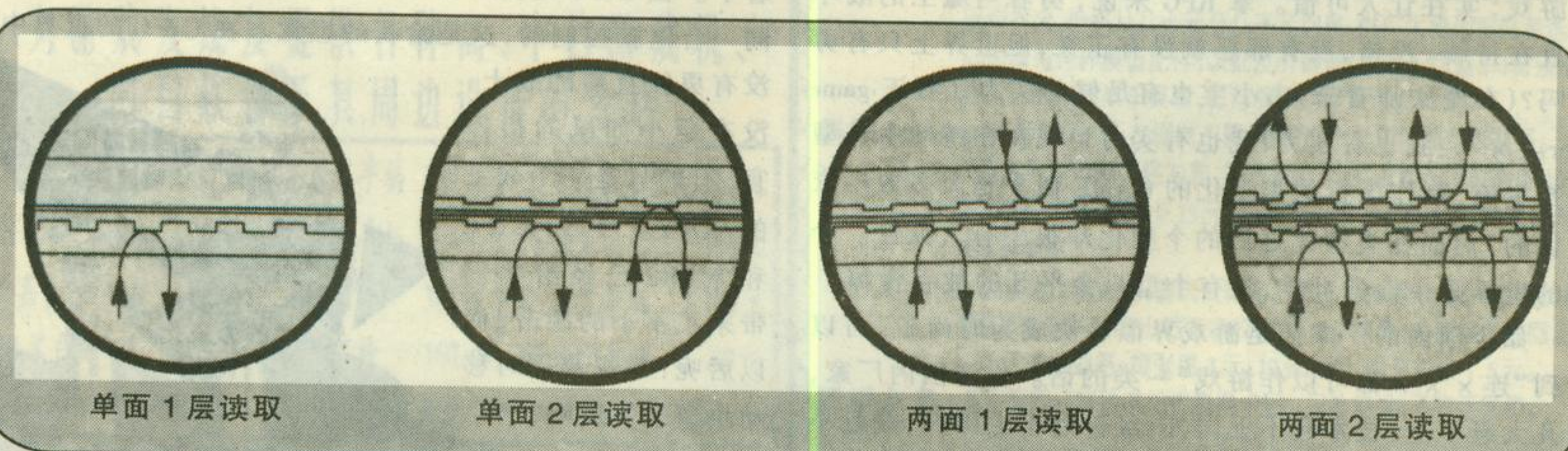
不同格式的 DVD(12cm)*的容量及用途

	单面1层读取	单面2层读取	两面1层读取	两面2层读取	记录方式	应用泛围
CD	650MB(74分)	/	/	/	播放专用	声音
DVD-VIDEO	4.76GB(133分)	9.4GB(266分)	8.5GB(240分)	17GB(480分)	播放专用	影像、声音
DVD-ROM	4.7GB	9.4GB	8.5GB	17GB	读取专用	DATA
DVD-R	3.9GB	7.8GB	/	/	记录专用	影像、声音、DATA
DVD-RAM	2.6GB	5.2GB	/	/	可以改写	影像、声音、DATA

* 另有直径 8cm 的 DVD 碟规格

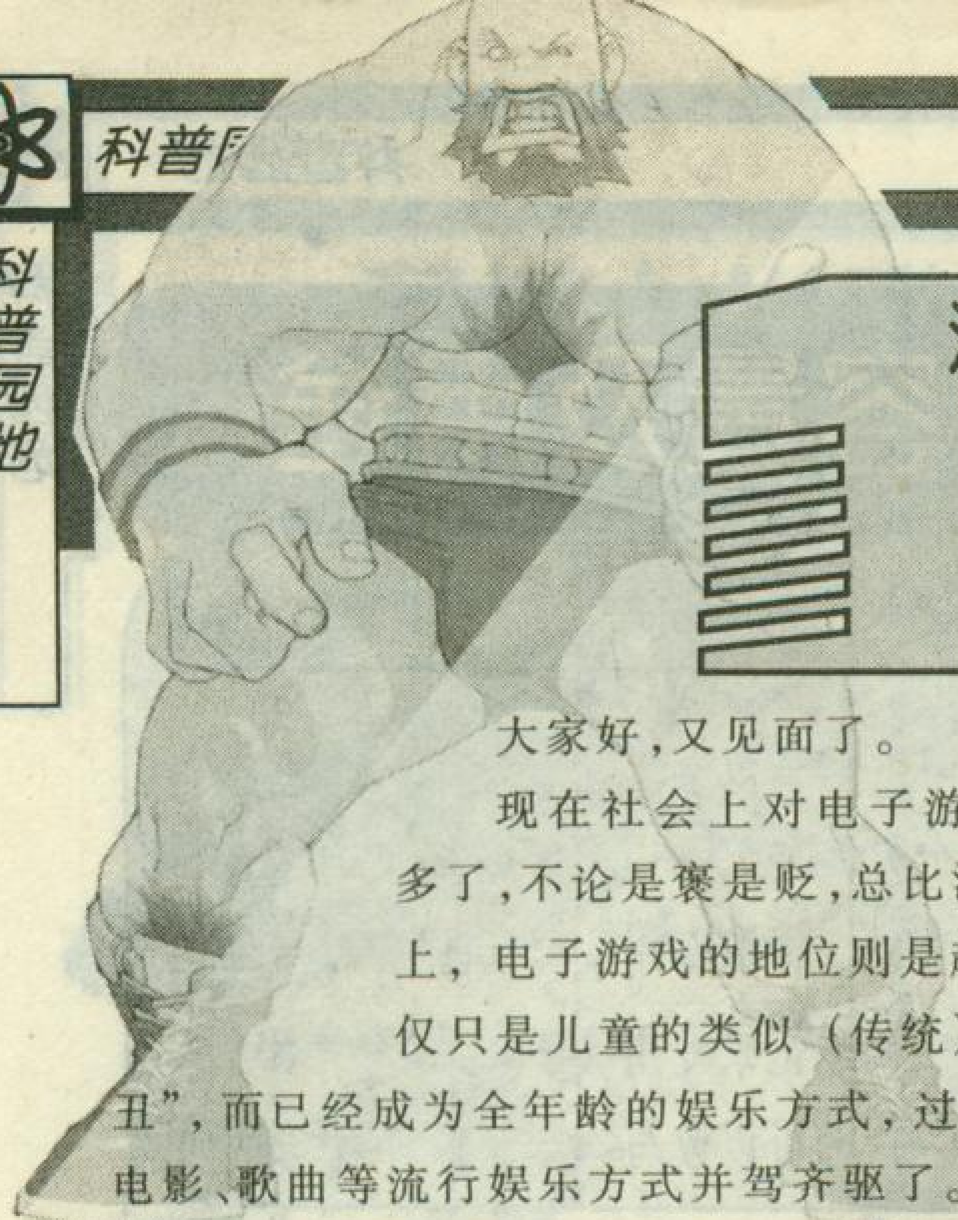
DVD-VIDEO 及 DVD-ROM 的构造
(单面2层读取格式)





等待 DVD 的游戏光碟!

这个问题其实不仅笔者关注，相信大部分对光碟有研究的机迷都会或多或少有相同的疑问。现时 DVD 虽只在起步阶段，但据一个在日本某大光碟生产商工作人员所说，越来越多的商品制造商，包括游戏硬件生产商，都已开始研究利用 DVD 作为游戏媒介的可行性，但问题是这是否意味着将来的游戏机(次次世代机)都有可能使用同一媒介，而只是外壳不同而矣呢？就似现在的 PLAYSTATION 及 SATURN 的光碟，只是读取的程式有别，而软件却是同样的规格呢？若从容量而言，这个可能性实在无容致疑的，希望 DVD 可以迅速及广泛地被所有商品制造商所接受及应用，价钱不断下降，到时机迷们便可借此进入游戏机的“次次世代”了。也许过不了多久，DVD 将成为游戏界的光盘主要媒介，但这中间是需要时间的。SEGA 公司在 4 月 19 日发行的《VR 战士 3》的攻略 DVD 版想必已令 FANS 们欢呼雀跃了吧！(标题机型画面选为先锋公司出品的 LD、DVD 兼容机型。)



游戏制作入门(十四)

内涵,内涵!START

文/魔法师

大家好,又见面了。

现在社会上对电子游戏的谈论越来越多了,不论是褒是贬,总比没有的好。在国际上,电子游戏的地位则是越来越高,已经不仅仅只是儿童的类似(传统)玩具的娱乐"小丑",而已经成为全年龄的娱乐方式,过不久,也许就会与电影、歌曲等流行娱乐方式并驾齐驱了。

因为是后起之秀,电子游戏这种娱乐方式包括了许多传统娱乐(还有其他)的许多要素,可以说是包罗万象。然而,多而不精,也是现今电子游戏的一大弱点。就视觉和听觉效果来说,能良好的借鉴电影手法的游戏屈指可数,而大多数只是在过场和片头、片尾加入与游戏本身毫不密切的动画和真人影像,然后在宣传中便大声叫"实拍,实拍!",唉,我们玩的是游戏本身,而不是解析度不高,构图弱智的 AVI。就情节和人物刻画来说,游戏与电影、小说甚至某些漫画都是难以相比的。文学中的精彩手法,人物刻画的技巧,在游戏中似乎并不是很难实现,但我们所见的只是在一个个游戏中重复出现的勇者,酷哥和美女。近几年,游戏市场激烈争斗,也带动了游戏本身的发展,可惜发展的主要方面在技术上,什么 3D、VR 和发色数啦,的确,这些技术是要发展,但用高技术作出没有内涵的没有趣味的游戏,实在让人可惜。拿 RPG 来说,勇者与魔王的战斗一直在持续。没错,没有邪恶就没有正义,但世界上只有勇者吗?(在魔法师看来)韦小宝也有足够的实力让魔王 game over。(×马:我也有实力!我也有实力!)现在在游戏中类型化是主流,制作流行的类型化的 GAME 似乎是大多数厂家的目的,然而在类型化之后的个型化却很少有人抓住。今后的世界是个性的世界,没有个型只会平凡的被吞食掉。

如今国内的厂家插足游戏界似乎快成为时尚了。可以听到"连×××都可以作游戏"一类的话。作为国内厂家,有几大赶不上:技术赶不上国外;经验赶不上国外;钱赶不上国外。所以,重点应放在内涵上。最近,国内推出几部新游戏,听起来很好。

内涵,包括太多方面。在这里,聊一聊人物吧。

人物,是游戏中的主心骨,游戏者扮演的就是某个人物,不见得是主角(此主角的意思是在文学脚本中人物的地位,而对游戏来说,游戏者所扮演的是游戏面对的主角)比如,在 RPG 中游戏者所扮演的一名或多名主角去完成故事,而其他人物则是线人,任务是提供信息和发展情节,RPG 的人物关系就是如此,但如何安排好这些关系、如何情节溶入、如何刻画人物、则是高级的手段,这个在以后会和大家聊的。

没有性格的人物是死的。设计人物,不光要设计他(她)的形象、常用服妆、背景,还要设计与他(她)的形象、常用服妆、背景相配合的性格,还要考虑他(她)在情节中的地位和如何去表现他(她)的性格。凡是成功的 RPG,SLG 和 AVG,它的系统必然是成功的,它的情节必然是曲折复杂的,它的人物必然是深入人心的,而且经常会从中产生偶像人物。但是,在国外的偶像排行榜上,作为游戏人物出现的偶象少得要用放大镜去找,这也从一方面说明了游戏中人物刻画的不足。虽然,我们可以从设计档案中了解喜欢人物的情况,但在游戏中很少能体会这些,有些是根本没有表现。而对于 FTG、ACT、STG 等类型的游戏,很少有过人物个性的刻画,最多是在胜利时表现一下或在 DEMO 中展示一下三围什么的。在《街霸》中,桑基尔夫给人的印象还是蛮深的,讨厌气功波,爽快的背技,笑起来"噢哈哈哈……",已经是不错了,而 GAMMY 给人的印象除了速度快就没什么了。而在 C&C like 和三国系列的游戏中,我找不到人物性格。先拿三国来说,如果将关羽和张飞的名称调过来,你会觉得没什么不好,没什么感觉,只是头像不太像,其他一切 OK。而原著那精彩的人物性格在什么地方。这样的话,三国游戏中"三国"二字的含义估计只是:你现在在三国时期,有些同名的人在这里陪你一起玩。可惜原著了。在 C&C 之类的即时策略游戏中,属下是机器,是由同一台电脑控制的,这是给我的感觉。在 C&C 的世界中,没有勇往直前的战士,没有胆小如鼠的指挥官,有的只是一个战士的 COPY。当然,C&C 和 WAR2 已经给我们带来了不小的冲击,而以后呢?靠提高同时移动块数来发展吗?

如何刻画人物呢?从画漫画和其他阅读的方面,了解和思考了一些,下面道来。

情节是体现人物性格的最佳形式,但光有情节是不够的,还要有具体的描写,在游戏中则是人像和对话,还有音乐的合成。具体的手段有几个:



▲尽管"恶魔战士"都颇具个性,但这位吸血男爵却更加"有性格",COOL!



1、习惯。每个人都有习惯、语言、手势或衣着。习惯是很能反映人物性格的。如果从故事开始到结束角色都重复着习惯，则会给人留下深刻的印象。在游戏中，因为种种缘故，衣着一般是不更替的，所以角色服妆（的设计）是专门反映人物性格的，大家常见的：RYU 的白衣和 KEN 的红装，防守和进攻，连攻击习惯都体现出来了。在《心跳纪念品》中，每次和女孩约会对方都会有不同的装妆，然而特征妆是不变的，象藤崎诗织的发夹，片桐彩子的“超级发型”。而且，在普通场景中，遇到女孩时都会有不同的 BGM，都是性格音乐。熟悉之后，只用听音乐就可以知道是谁出场了。这就是 KONAMI 的实力吧，难怪在诸多美少女 GAME 中唯有《心跳纪念品》红得如此。语言的“鬼”力是无穷的。记得在 TV 版的《MACROSS》第三部中有句台词给我了很大启示：“希望我能成为你的骄傲，就象你是我的骄傲”，运用重复加倒置，很不错的感觉。口头禅，习惯手势的力量（指刻画人物）是 Super 的，但不要运用过多，试想有个 RPG，每个人说话之前都有自己的一句口头禅要说，什么感觉？技巧的运用要灵活，不要反复在不同人物上使用同一技巧。

2、矛盾和冲突。小学时就学过的，没有矛盾和冲突象白开水，无味道。而且每个冲突，正是表现每个人物性格的最佳时机，将每个人物面对危机时的真实心理表现出来吧，那是精彩的，在那样的游戏中，才不是千人一面的。

3、人无完人。在游戏中大多数人物都是极端的，要么是完美的英雄，要么是不可就药的魔鬼。而现实中呢？不是这样的。每个人都尽力展现自己的优点，尽力掩盖自己的缺点，但缺点总会被别人察觉，在游戏中也是一样，应该在附合人物大体性格的基础上给他一些缺点，魔鬼也会有一些优点的，哪怕是一闪即逝的。有了缺点的英雄和有了优点的魔鬼会让游戏者感到其更有血有肉（好象初中语文老师老用这个词）。

4、万能的死。万能的死？没错。什么时候人物给你的印象最深？不是在爱情的甜蜜中，也不是在奋力对敌时，而是在他（她）死的时候。当然，要有节制，主要人物都死了，你玩谁？比如《仙剑奇侠传》，女主角的死所带来的震动，不必多说了吧。于是，某人物的死是让其升华的最佳方式。你可以将他（她）的死安排的轰轰烈烈或情意绵绵，得到的效果是……。不过，要处理好环境和方式，要作成《魔神战记Ⅱ》结尾处那女子的死可谓无意义了，还让人有一头雾水的感觉。对了，前不久《FF Ⅶ》中的女主角的死真可谓在“FF FANS”们中掀起了一股“复活”风潮啊！

好了，关于内涵中人物刻画讲了一些，就到这里吧。

再见，下月同一时间，请继续观赏。

（鉴于篇幅有限，图片方面只刊登三位颇具“内涵”的酷哥（叔）形象。）

责编/SHADOW PHOENIX

湖南峰荣 GAME 游戏专店

为游戏发烧友提供各种高、中档游戏机、节目软件及其周边设备的专店

土星机（原配置）	1500元	土星原装手柄	150元	土星原装记忆卡	260元
PS 机（原配置）	2000元	土星组装手柄	60元	PS 原装记忆卡	150元
世嘉Ⅱ机（N 制）	270元	土星原装枪	300元	PS 原装手柄	160元
GB 黑白机	340元	土星组装枪	160元	PS 组装手柄	80元
GB 超薄机	520元	土星、PS 游戏软件品种全、节目新，价格低。			

本店自特别推荐《街皇》管理器以来，加速了街机进入次世代的步伐，使机室更兴旺，备受青睐。该产品设计先进，操作简便，美观大方；具有投币计命，存币不丢币，查总帐、币数显示，不定板等多种功能；直接使用市面流通的 SS、PS 游戏软件，节目品种丰富，色彩鲜艳，更换软件等于更换电脑板，效益无尽。

本店为湖南地区总代理，其产品按厂价优惠酬宾。

地址：长沙市韶山北路 238 号　　**邮编**：410011
邮购部电话：(0731)2221823　　**联系人**：禹翔
技术咨询电话：(0731)2284609

北京三和游戏一族

特别推出：本店批发、零售各种极具收藏价值的电动车模、航模、舰模、枪模品种齐全，价格从几十元至几千元均具，供广大模型爱好者选购，同时备有各种模型配件，以批发价销售（只限于四驱车）特别推荐经典二战期间战车模型、海湾战争枪模及沙盘模型。

保留业务：1. 本店为广大玩友提供方便，继续推出全国范围换卡业务。

方法：以本店所售卡带价格为准，补齐差价，另交欲换卡带价格的 10% 为手续费，邮资每盘卡 15 元，换卡只限于 1 卡换 1 卡，请用**快件寄至本邮购部**。

2. 二手货代售业务，请玩友将自己欲出售的机卡，配件写清价格寄至本店邮购部售出后本店收取 10% 手续费，余款给您寄回。

3. 超任拷盘业务：每张盘 3 元，10 张起邮，邮资每张 1.5 元。

新增业务：本店每周日特别增加优惠换卡日，只补差价，不收手续费。

本店上月两位幸运顾客：1. 云南个旧市一中初三(6)班 郭亮呈 2. 江苏省太仓市岳王镇西街 66 号 周逸民 各赠世嘉卡一盘

本店经营各种游戏机、卡、配件、原版光盘、GB、GG 机卡，具体价格请来函索取价目表，每价 3 元

游戏部地址：北京市宣武区槐柏树街（宣武艺园北门旁）乘 44、48、45、25 路汽车及地铁在长椿街站下，乘 61、38 路汽车在槐柏树街站下，联系人：马迪　联系电话：63043338（请勿邮购）
邮购部地址：北京市宣武区枣林西里 7—3—602 室 联系人：刘晓东（只限于信件汇款，邮购外地换卡，谢绝来访）邮编：100053（来函一定写清您的姓名、联系地址、邮编）

本店重信誉，讲效率，无论邮购或换卡，款到三日内发货，有质量问题的产品，一月内凭票可调换，望广大顾客光临。

秘技天地 方偏 技秘

主持人:风马

MJ JI TIAN DI

ARC/SS METAL SLUG FP 5

第六关的隐藏加分: 潜艇靠岸后不要上岸,而是跳进水里,向海中走就会得到加分。

广西梧州 李震

ARC/SS METAL SLUG FP 5

人质的补充: 今年第二期中曾刊登过人质的解救地点及方法,但仍不全面,下面是一些补充:第四关,在本关一开头应在原地不停地向前面的敌人射击,等到54秒时会有一架敌机出现,同时带来三个人质。接着上坦克后到大厅的第一个楼梯上方向上打会掉下3个人质。在这里要注意下方的炮兵和敢死队的前后夹攻。到一个斜坡处,上面有2个炮台,下面有一个炮台,正下方的小屋里有一个人质。救了这个人质后把枪头对正左下方处猛打,到36秒时就向后打会有两个人质。在此有时会出现敌机,所以一定要小心。到关底处时走上面的路,用坦克堵住敌车不能前进后,蹲下猛扔手榴弹会炸出3个人质。接着到最左上边处,也是蹲下猛扔手榴弹,当下面的敌车被消灭后,就会自动跳出坦克。在上面断木处落下来就向左下方猛扔手榴弹又会炸出3个人质。本关人质救满为24人;第六关:开头向上方的树开枪救下一个人质,接着向前面的木桥慢慢走移动画面,走到倒数第8条木时向后猛打会有4个人质。消灭坦克后向上方石头开枪会有1个人质。后面关底会不时掉下人质。若不算关底从天而降的人质,则全关有18个人质。

广西桂平 黄韦源

ARC '96格斗之王 FP 8

必胜无赖法: 在对COM时且我方体力高于COM方,COM方如用大跳跃或对空技时出现空当的话,我方可从对手下面一直前冲至边上,这时我方和COM方面朝一个方向。这样的话,COM方就会"呆"在原地一动不动。只要一直保持前冲,到时就会不战而胜。

河南平顶山 叶欣

ARC 饿狼传说 REAL BOUT FP 4

各人物的连招:

连招级别	费血威力	难度系数	成功率
C级	较小	2	100%
B级	较强	6	80%
A级	很强	8	60%
S级	极强	4	90%
SS级	最强	9	10%

特瑞:(跳跃)C·↓·B·B·↓(蓄)↑A(C级)

三线攻击:D·↓↙←A·↓↙←B·→↓↘(B级)

站立:C·↓↙←B·B·B·↓↙←A·↓↙←B·B·→↓↘B(SS级)

三线攻击:D·↓↙←↙↓↘→B+C(S·Power)或C(P·Power)(S级)

安迪:(近身)A·B·C·↓C(对地攻击)(C级)

C·C·C·C·C·D·↙→C·↙→C(A级)

东丈:(跳跃)C·→C·↓↙←B·→↓↘B (A级)

不知火舞:(跳跃)C·→C·→↙→B+C(S.Power)或C(S级)

A·A·A·↓↙←A(C级)

(跳跃)C·↓A·A·A·↓B→↙→B+C(S·Power)或C(S级)

鲍伯:C·C·C·C·↑C C级

(跳跃)C·→C·C·C·C→←↙↓↘→B+C(S·Power)或C(P·Power)SS级

三线攻击:D·→←↙↓↘→B+C(S·Power)(A级)

达克:A·A·B·B·C·↓C(对地攻击)(C级)

A·B·←C·→↓↘B(B级)

(跳跃)C·(在空中)↓↘→A·A·B·C·D·↓↘→A(A级)

↓↙←B·(如挡住)·←↙↓↘→×2·C(P·Power)(SS级)

三线攻击:D·↓↘→A C级

佛朗哥:A·C·C·C·C·D·↓↘→B(A级)

(跳跃)C·→C·↙→C(重复三次)↓C(SS级)

洪武:(三线攻击)D·↓↙←↙→B+C(S·Power)(S级)(若面对障碍物太近,勿用此招)

(跳跃)C·→C·↓↙←↙↓↘→C(P·Power)(S级)

金家藩:A·A·A·A·B·B·C·C·C(C级)

↓A·A·A·B·↓(蓄)↑B·↓B(B级)

(跳跃)C·→C·↓↙←↙↓↘→C(P·Power)(S级)

三线攻击:D·↓↙←C(C级)

望月双角:(跳跃)C·→C·C·C·C·A·A·A(B级)

(跳跃)C·→C·C·C·C·→←→C·↓C(对地攻击)(A级)

(跳跃)C·→C·C·C·C·↓↙←↙↓↘→C(P·Power)(SS级)

三线攻击:D·→←←C(C级)

玛莉:(跳跃)C·→C·C·↙→B·↙→B(A级)

三线攻击:D·↙→B·↙→B(C级)

A·A·B·B·→↓↘B·→↓↘B(B级)

山崎龙二:(跳跃)C·→C·→↙→A·↓C(对地攻击)(B级)

A·C·C·C·→↙→C·↓C(对地攻击)(A级)

三线攻击:D·→↙→C·↓C(对地攻击)(C级)

吉斯:(究极连招)A·C·C·C·→↘↓↙←→A·A·B·C·C·C·B·C←↓↙C(SS级)

(究极连招)改:A·C·C·C·→↘↓↙←→A·A·B·C·C·C·B·C·→C·↓C(对地攻击)(SS级)

A·→C·C·C·C·↓C(对地攻击)

达克隐藏超必杀: ↓↓A+B(达克之舞)后→←→C(P·Power)(S级)

四川达川 SUPER QZP

ARC 风云默示录2 FP 5

选用BOSS法: 在选人画面上将光标停在马面上,顺时针移至牛头身上,按住D键再逆时针转一圈回到牛头上;这时停在牛头按上即为BOSS乌鸦,停在(影)狮子王上按上即为BOSS真·狮子王;再按一次上即复原。

乌鸦必杀

阳炎拳:A键连打

阳炎脚:B键连打

冰柱:↓↑+A

豪炎弹:→↓↘+A·B·C

镰鼬:↙+B

三日月:↓↘→+C(可空中)

无道水流波:→↘↓↙←+B

当身:↓↘→+A

无道轮轮爪:↓↙←+向墙壁跳←+C

绝技:→↘↓↙←→+A

真·狮王必杀

梦魔:←↙↓↘→+A(自动追加)

兽王轰击:↓↙←+A

兽王上勾拳：→↓↘+A
切地斩：↓↘→+C
沉默风暴：→↘↓↙←+C
真兽王风轮剑：↓↑+C
飞燕脚：↓↙←+B
绝技：①三勾拳→↘↓↙←→+A
②真兽王金刚拳：→↘↓↙←→+A

真兽王19连击：空中B·B·B·↙B·↙B·↓↙←+A·↓↘→+C

武汉汉口 黄勇

ARC/PS 铁拳2 FP 4

部分人物的第二种十连击：《'96格斗天书》刊登了本游戏中的人物十连技，经笔者屡次探索，总结了几位著名人物的第二种十连技。

风间准：下蹲站起时，右拳、左拳、左拳、左拳、右拳、左拳、右脚、左脚、左脚+右脚、左脚+右脚
吉光：右脚、右脚、右拳、☆右拳、右脚、右脚、左拳、左拳、左拳、左拳
妮娜：左拳、右拳、左拳、右拳、左脚、左脚、右拳、左拳、右脚、左脚
三岛平八：↘左脚、右拳、右拳、☆右脚、右脚、左拳、右拳、左拳、右拳、左拳（左拳、左脚、左拳、右拳、左拳）
保罗：左拳、右拳、左脚、左拳、右脚、☆右拳、左拳、右脚、右拳、左拳
King：左拳、右拳、左拳、左拳、左脚、左脚、右脚、右脚、左拳、左脚
米歇尔：左拳、右拳、右拳、☆左拳、左脚、左脚、右拳、左脚、右拳、左拳（左拳、右脚、左脚）
白头山：右脚、左脚、左脚、右脚、☆左脚、左脚、左脚、左脚、右脚、左脚
洛：↘（一直不放）左拳、左脚、右拳、右拳、左脚、左脚、左脚、左脚、右脚、右脚

如果将洛的第一种十连技的前四式与第二种十连技的后六式相连则派生出第三种十连技；如将第二种十连技的前四式与第一种十连技的后六式相连则派生出第四种十连技。（注：以上标有☆处为稍停片刻）

四川自贡 王静

SS 异灵 FP 5

100%命中率：游戏中，异灵是看不见的，击中异灵则全靠V.P.S的报警声，然而在V.P.S急促报警声时拔枪积蓄能量常常会错过发射时机而"GAME OVER"。正确的做法是在V.P.S急促啸叫之后听到异灵的一声吼叫时按A键积蓄能量，再听到短促的笛声报警后发射则命中率达百分之百，此技在游戏后半段将起十分重要之作用！

上海 刘清

SS 神凰拳 FP 5

使用三大关底BOSS：在选人画面时，首先把光标移到SYUTEN（酒天童子）处，紧按START键，再同时按下A.X键便可选出BEHEMOTH。把光标移到BENTEN（福神·弁财天）处，用以上方法便可选出EELIS了。只要再把光标移到SUSANO（破坏神·苏山傲）处，再用同样的方法便可选出最终BOSS LUCIFER了。各人物还可以在选人时同时按下B.Y键或C.Z键或X.Y键……选择各人物的颜色，每人大约有4、5种。

广东肇庆 欧新怡

SS 世嘉拉力 加强版 FP 5

使用隐藏赛车STRATOS：在MODE SELECT画面时依顺序输入X.Y.Z.Y.X即可。

使用隐藏赛道LAKE SIDE：在MODE SELECT画面时，将光标移到TIME ATTACK这项之上，再紧按X.Y键进入这个模式，便可使用这条隐藏赛道了。注：以上两条秒技可同时输入。

广东肇庆 欧新怡

SS 三国志英杰传 FP 4

金钱无限法：在道具店中购买任一件道具并用C键决定后，会进入将该道具交给哪个武将的画面；这时将光标指向任何一人，并按一个A键，就会切出一个该武将持物的显示画面；这时每按一次C键，该画面便会多出一个刚才所购的宝物，多按几次使道具装满八件，再按B键退出，就会发现金钱增加了。

升级法：只要在任一关中，打败部分敌人，不完成过关条件，选"全军撤退"；反复打这一关能获得许多经验值。

湖南津市 刘文波

SS DAYTONA USA 巡回版 FP 7

相反方向的赛道上行驶：在选择模式画面时，紧按X.Y.Z三键，再用C键来决定赛道和赛车便可在逆方向的赛道上行驶了。对战（2P）模式这秘技亦可使用。

广东肇庆 欧新怡

SFC 皇家骑士团2 FP 5

迷你游戏：先玩至第四章，再将主角移动到任何城、町中，然后在地图画面选择"ウォーレン日记"一栏，进入后将游标指在"その他"，静待十分钟，这时便会弹出一句ウォーレン所说的话，意为"很闷吗？不如玩一个游戏吧？"选择"はい"。之后又回到地图画面（自动），这时便开始计时，玩法很简单，只须在任一处进入该处地图，从密密麻麻的各个角色中找出ウォーレン（按A一下），便完成，可以保留最好成绩。以后均可在"その他"中选"游戏？"一栏便可继续。

广州 何君琦

马语：何君琦，我对你认真严谨的作风表示敬佩，希望你能常投稿！

SFC 圣龙传说 FP 4

快速育龙法：《圣》游戏中的龙各种属性（火、水、雷等）及各种能力是由一些宝物及特定的药来提升的，常规提升较慢，而且耗费大量金钱，按以下方法就可省时省钱地养出您满意的龙：在第六章一开始，先在我方战舰的指挥室里对话，待故事情节发展完毕，只剩下育龙、出击二件事之时（注意此之前不要买任何道具，而且前五章最好也节约些资金），到舰船中厅，出现两个门，去左边那个房间；绕到左下角的房间就会有一个士兵在走动，上前对话可买到几种药物，非常便宜，最好每种都买99件（因为各种药属性不一，如第一种可加雷，第二种可加火等）；然后去专门喂一条龙，把所有属性加满至极限，若还有其它项未满，可再回到那儿再买；另外在那间房的上一间墙边有一个水手，他的药也可以将剩下某项值加满，但稍贵些。如此重复待龙都培育满意之后，每条龙都再吃20个异常回复药即可将所有？和??一并消为零。这样，花很少的钱就可培育出圣或暗属性的最强之龙了。注：此技需一些资金，可由前面积累或卖道具获得，而且只要在我方战舰内活动，每章一段都可买到此药。

江西新余 盛晓波

FC 恶魔城Ⅱ FP 4

过关宝物水晶珠：过关的宝物是水晶珠，水晶珠要升级才有用，而升级的方法是：在开始的城市向右走，过一山洞到岔路向上走，就会到一个城市，在城市中会见到一个与众不同的男人，与他交谈后，白水晶就会被换成蓝水晶；然后往原路走，走过死亡之河后到第一个城市，城市也有一个与众不同的男人，与他交谈后，蓝水晶会换成红水晶。升级后的水晶珠可找到三条秘道，注意水晶珠升级一定要是白色→蓝色→红色。秘道一：从开始城市向右走，过一山洞到岔路后向下走，又过一山洞后会是一条河，使用蓝水晶（或红水晶）向河跪一会儿，画面就会向下移，就可进入水下鬼城；秘道二：从开始城市向左走，到岔路向上走，尽头是一座大山，拿着红水晶在大山前最上几块石头向大山跪一会儿，就会有一股龙卷风将主角西蒙带过大山，进入另一条道路；秘道三：在另一条道路向左走，有一条大河，同样拿着红水晶向大河跪一会儿，画面就会向下移，从而进入另一条路。另外还有一条更隐闭的道路，升级了的水晶珠也找不出。找的方法是：从水下鬼城得到吸血鬼的心脏，然后到死亡之河河边。将心脏给撑船人看，船家就会带西蒙到另一个河岸。上岸后往左走，尽头会有一个人，与他交谈后会得到一颗钻石，但钻石威力取决于西蒙的经验等级。

广西梧州 李震

FC 恶魔城Ⅱ FP 7

不同的结局画面：以游戏中的时间为准，用不超10天的时间打穿游戏，将会看到另一结束画面。

山西太原 牛永刚

FC 蝙蝠侠Ⅱ FP 7

选关密码：1—1:LPRZ　1—2:MDRR
2—1:NMLL　2—2:NWKL
3—1:LGZQ　3—2:GPTW
4—1:GNXF　4—2:KHCN
5—1:QGVN　5—2:WBZT
6—1:FFHG　6—2:CKQG
7—1:GPZT

黑龙江大庆 刘雨琴

GB 队长翼(天使之翼) FP 7

选关密码：二、りりたえむ　じけじわざ　くか
三、ゆりたるよ　ふあのけす　くえいかあ　たわぼぼの
四、りだけるに　もむでわげ　くぶすかげ　あむかぼに
五、たたまくつ　ゆてじわざ　すたのかむ　かてすわわ
六、たいげえて　もまるけせ　けえるかで　えわざわざ
七、せいかげゆ　ゆいげむゆ　けぶざかげ　くけよたで
八、けつぢにか　るまだのじ　でにせくあ
でのじあに　にもむほそ　ふまる
九、けよふにわ　ぶだりわか　でえにえわ
けのでたに　だもいぢそ　せその
十、るえあくえ　ぶいよりむ　じのてくや
いりむかえ　せぶゆたた　ぼふわ
十一、けくるえく　げてやそつ　じたふくわ
もそつかそ　てぶむあり　かふよ
十二、もするする　ぢくせそた　るるわせぢ
ざだだえあ　ぢぢあくの　ざゆか
十三、えそのけむ　ざわそあで　げだえけむ
りまでくあ　かげせけだ　せゆせ
十四、のじたけや　むむふあだ　ざだのてわ
よまだすあ　くぼげでだ　ぼぶい

上海 孙文凌

GB 阿雷沙Ⅲ FP 4

隐藏剧情：在游戏刚开始的ハロハロ村右上角的サントス寺院中，有一个后门。门口有两个人拦着不让进入，这时站在右边的那个守门人的身前记录一下，再读取出来，即可发现那个守门人不见了，如此便可进入后门中的“?”版面，里面的敌人和BOSS十分强悍，笔者就算拥有ARETHA2等超级道具也无法取胜。

湖南长沙（那个字打不出来的）杜冲

GB WARIO BLAST FP 7

选关密码：

第一关	第二关	第三关	第四关
①4696	①9185	①8401	①4152
②7006	②4610	②8264	②3451
③8774	③2630	③0173	③4312
④5141	④3569	④2828	④0874
第五关	**第六关**	**第七关**	**第八关**
①1909	①3614	①1884	①5814
②5010	②0610	②7702	②8136
③2904	③9867	③6925	③0390
④1726	④9618	④7110	④3158

山东兖州 年纪15岁玩龄10年的老电玩迷 莫自群

马语：欢迎本栏目的投稿者，在自己的名字前加上莫玩友写的这一类词组，反正地方空着也是空着——上面是一句大白话。

GB 第二次超级机器人大战G FP 6

复制战机：通过第一话后，将ウッリ的战机Vガンダム和アムロ的战机ガンダム互换。但按剧情，ウッリ仍会驾驶Vガンダム出现。刚过关还没什么变化，再多打几关就会发现多出一驾无人驾驶的Vガンダム，而ウッリ仍驾驶他的Vガンダム。因我重玩没多久，不过，大概以后碰到类似情况或许也可以吧。如兜甲儿或ドモン，请玩家自己去“复制”了。

上海 何敏

GB 魔法骑士2 FP 5

魔塔之6、7层通过法：6F:拿到所有宝物，并且调查墙上两则过层告示。来到最右下方机关房内，门口的机关先不要碰，进入有三个机关的地方，依次拉动右边的机关三下，左边的一下，中间的两下，再拉一下门口的那个机关(可能要重复一次拉机关过程)，过层大门就会敞开。7F:本层任务是推各种图案的方块。正确的次序是把方块都呈一直线排列在右面，方块由上至下(“上”指离门近的方向)，依次为心形图案方块，星形图案方块，圆形图案方块，方形图案方块，月牙形图案方块和三角形图案的方块。

苏州 张青

GB ONI-V隐忍的继承者 FP 5

将BOSS变为道具：首先在游戏后期，主角把道具给回小神社时，女战士会学得一种把敌人变为道具的魔法(详见96年第11期)。在へらい村和魔女战斗时，让她不断使用此魔法，一般都可得到道具かすていら(笔者曾试过五次，均成功)。此道具可用来交换物品，在得到第三位战士最强武器十字架的那场战斗中，效仿上法可得到一个移动道具(位于道具栏中的第一个)，利用它可以移动到地图上的城镇和村子的边上。

广州 李健锋

GB 鬼族的继承者 FP 7

省去开始时的剧情介绍：在标题画面时，将光标对准开始新游戏的位置，连按32次SELECT键，听到一声响后按A键开始，可以省去开始时的剧情介绍。(此技为征解97年第1期疑问)

忍者的两次攻击：忍者てんちまる有一种消耗MP120的法术，可使忍者在一回合内连续攻击两次。此招用来对付BOSS最为有效。

广州 李健锋

GB 女神转生外传Ⅱ FP 4

隐藏的山洞：此游戏中隐藏着一些山洞，第一个在第二块大陆みなと村左上角尽头处；第二个在シドン村右边靠河口处；第三个在リェカオン左下角，里面有蛋和防具；第四个在其右边河中小岛中间，里面有两年武器和两件防具；第五个在魔王宫右下几棵树中间(第六棵?)。

学得ムーンライト魔法：从サルーン村向下走，过桥向上走到尽头处，如果此时为月14—月17(行走时调出指令可看到，战斗时亦可看到)会出现一城堡，入内干掉一个家伙后，主角即可修得此魔法。

物品的特殊功能：战斗中，一些武器和防具当作物品使用时可发挥特殊作用，如エグスのふく可吸取对方MP，ゼーレメイル可提高我方攻击力(实际上是提高力量)。

攻关妙法：此游戏在野外行走时会有月的圆缺循环，一旦进入村子或山洞则月不变。经研究发现，主角们的攻击力在月15左右为最大，所以入山洞前最好等到月15再进入，这将有利于战斗。

广州 李健锋

马语：李健锋，谢谢你对本栏目的支持，对你提出的意见，我衷心感谢！你所说的关于秘技抄袭的问题，确实是个令人感到遗憾的事情。无论有这类行为的玩友出于什么目的，总是对其他的玩友及付出辛勤汗水的作者与编者的不尊重。前几天，我收到了江西南昌的魏竞玩友的来信，指出今年第四期杂志中广西靖西黄一哲所提供的两条秘技是抄袭之作。我想，不如今后让玩友们对此来进行监督，凡指出本刊中那条秘技为抄袭之作者，将给予一期赠刊，那抄袭之人的名字将在杂志中公布。以此来杜绝这类不劳而获的行为。而李健锋和魏竞玩友将各获赠刊一本。

MD 红色地带 FP 7

巧打最终关底：在打最终关底时，他经常左飞右飞很讨厌，你可以站在房间中的弹药箱或医药箱上，他便奈何不了你，而你可以站在那儿将其击败。

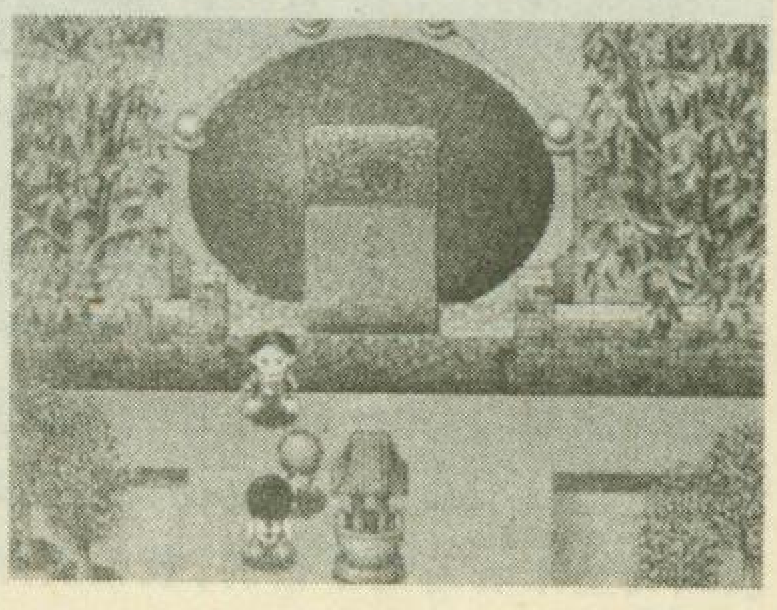
湖南长沙 疯狂玩家 贺明+方乐

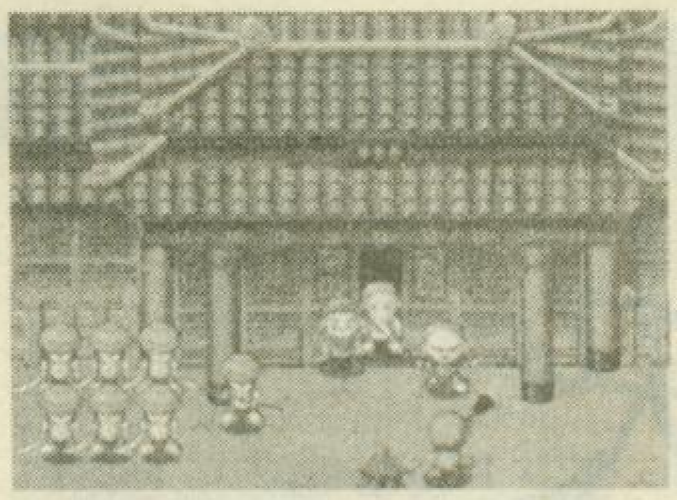
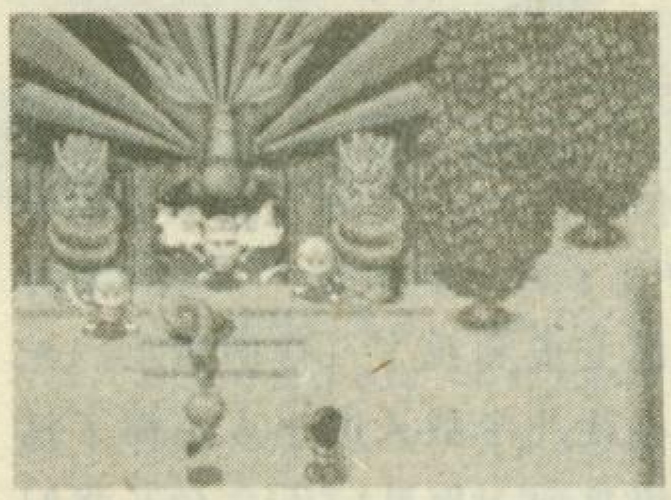
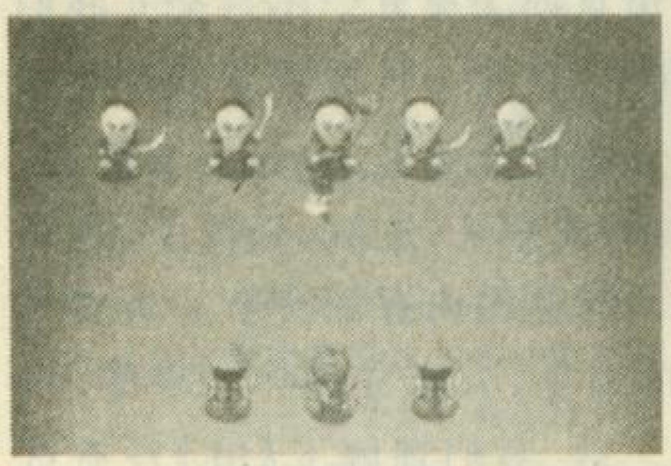


不吐不快

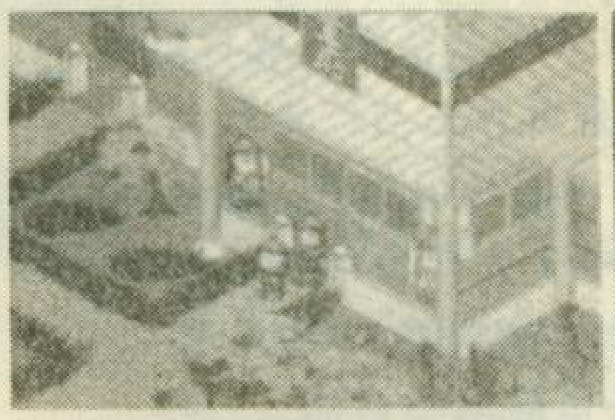
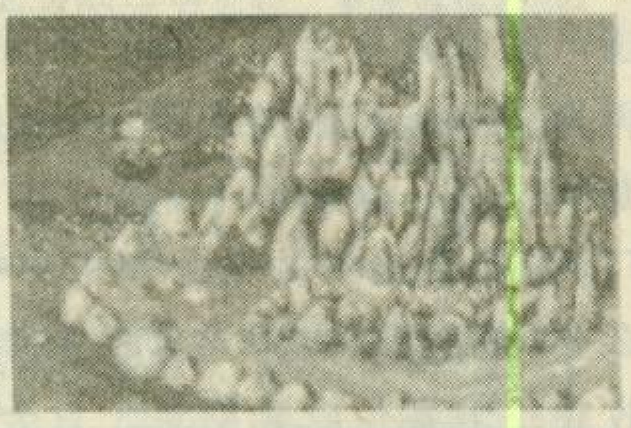
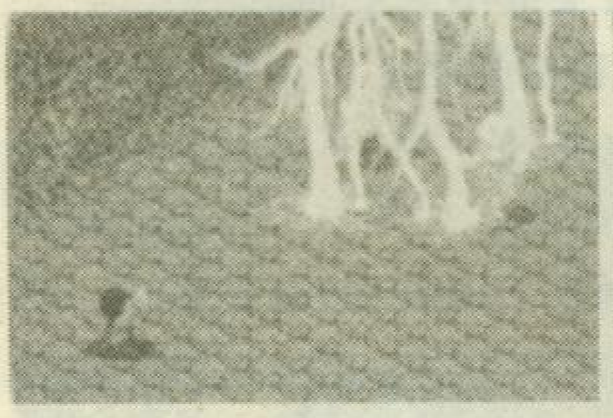
也许现在说《剑侠情缘》和《血狮》已经有点儿晚了，但是不说说它们的话，心里实在是不爽。先说《剑侠》吧。大家都拿它和《仙剑》做比较，但在笔者眼中它实际只是一个想学《新蜀山剑侠》都没能学象的游戏，根本不配与《仙剑》相提并论。曾经看到有某些资深评论作家在某媒体上发表"《剑侠》在各方面远超《仙剑》"的文章，笔者不禁有些震惊，多么"清新，脱俗的"另类审美观呀！看看它的画面，320×200 256色，从头玩到尾，满眼土黄色，看起来还不如16色。看看人物的头像，大小个头参差不齐，许多是用女影星的照片直接扫瞄修改而成。看看迷宫的设计，在此游戏设计的初期，该游戏的策划曾经声称《剑侠》中不会有所谓的迷宫，但在最后的版本中我们还是见到了迷宫，一些设计得莫名其妙的简单迷宫，的确有别于与我们通常所理解的那种迷宫。看看它的战斗规则，不知游戏策划是怎么想到的，把传统的随机步数遇敌改为随机时间遇敌，搞得原地不动都有仗打，真是守株待敌人，天上掉敌人了。看看程序，Bugs无数，随时可能出现的花屏死机对于玩家来说比最终Boss还可怕。采用高品质的CD音源作游戏的BGM的确很好，可是如果故意揣进一大捆改得面目全非的中国民歌古乐，把一个原本只有几十兆的游戏楞打成一个双CD的胖子就没有什么意思了。听说《剑侠》制作组在游戏发行后还搞了一个《剑侠》音乐会，笔者只想问一句："至于这么夸张吗？"看起来《剑侠》几乎一无是处，千万不要这么想，它在中国电脑游戏史上有着举足轻重的地位。它是国内第一个成品RPG，国内第一个双CD游戏，国内第 一个采用真人演唱的歌曲做游戏主题歌的游戏，国内第一个吹的与实际上的差得最远的游戏。再来说说《血狮》(以下简称《BL》)。《BL》可以说是国产游戏史上最具神秘感的游戏，在游戏发行前数个月，国内游戏圈就笼罩在神秘的《BL》的阴影下。什么"即使是最挑剔的玩家也会喜欢"，什么"游戏引擎采用国外某大公司的"，什么"为了防止盗版，绝对没有试玩版"。终于在"五一"节前夕，《BL》那异常神秘的面纱被揭了下来。笔者与同事拿到《BL》后在公司内数台电脑上试安装或试玩均告失败。最后，经过数个小时的反复尝试，终于可以玩了。游戏开始后，我们除了试图让小人儿们做些合情合理的事情，剩下的只有抱怨游戏的差劲了。这些小人儿们真是倔，让他们打东边，他们非要打西边，让他们打西边 .... 西边什么都没有呀，怎么打。好不容易才把他们调到了正确的位置，也就是他们最爱攻击的方向上有了一个坦克。这时奇迹发生了，敌人的坦克开始不断的变化，一会儿炮座变成了另一辆坦克，一会和我方的坦克相互重叠，一会儿干脆变成和我方一样的颜色。光顾着进攻敌人的坦克，不小心让几个敌人的小人儿溜了过来，我们立即决定调遣我方坦克前去碾轧。不一会儿我们才发现这样做实在是太天真了，这些小人儿根本就是怎么碾都碾不死的。还是省省力气去打坦克吧。经过一番努力，敌人的那辆坦克终于被打得不成样了，这时，死机了。屋子里没有人说话，只有电脑启动时监测内存的声音。看着笔者操作完"deltree/y blood"的命令，大家立刻作鸟兽散，夜很深了，还是洗洗睡吧。这之后，我们理解了《BL》没有试玩版的真正含义。《剑侠》与《BL》无疑使国产游戏厂商刚刚在玩家们心中建立的那一点点信心大受打击。其实《剑侠》如果没有经过某些人那种露骨的吹捧也没有什么，坏就坏在那些吹捧和西山居过份的自我包装上了。而《BL》，给笔者的感觉根本就是几个对游戏没有理解的程序员加上美工(由于对于《BL》的接触只有十几分钟，所以根本没有感到策划的存在)，为了赶赶游戏制作潮，攒出的这么一个东西。笔者甚至怀疑《BL》在上市前是否经过过测试。以这样的实力，我们很难想象出尚洋的下一个作品《烈火文明》会是什么样子。也许读者会问在杂志上公开批评某些国产游戏是否合适。国产游戏现在已经进入成长阶段，不再是禁不起风雨的萌芽，谎言般的评论与广告只会让国产游戏长成一个坏孩子，受害的不仅是消费者，还有其他的厂商。那么这样的批评如果影响了制作公司的销售业绩怎么办。想想看，如果这样的制作也能获得大丰收，那么下个收获季节各位吃到的果子只会更酸不会更甜。

简单地把牢骚发完了，让我们开始上正菜吧。以前游戏公司之间互捌苗头的事情也见过一些，不过象欢乐盒与智冠这次这样的还没有见过。前些日子各自为自己制作的《天龙八部》打牌子，都说自己的《天龙八部》是正宗的。现在欢乐盒的《天》已经上市，而智冠的《天》还在"即将上市"中，不过孰优孰劣玩家心中已经自有分晓了。一波未平，一波又起，两家公司目前又在同时开发《鹿鼎记》系列



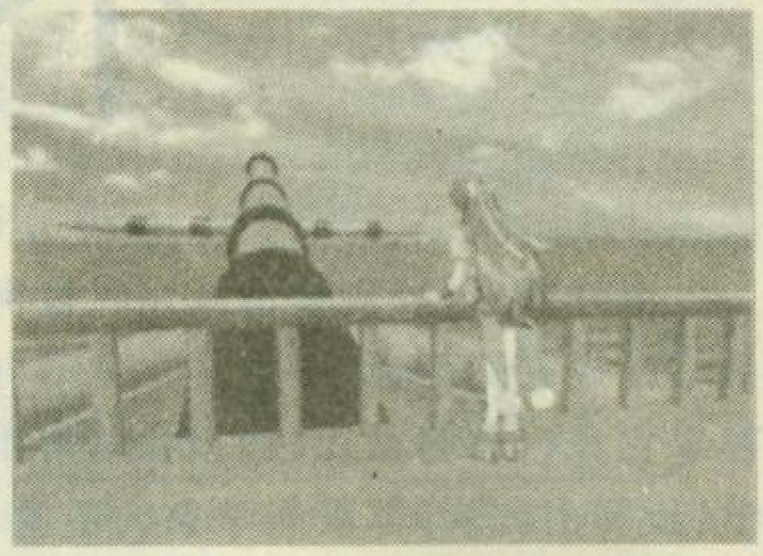
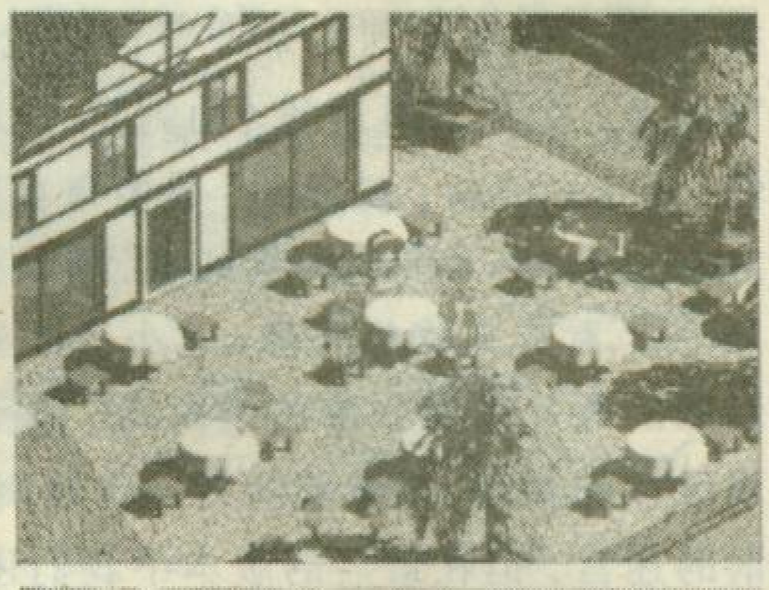




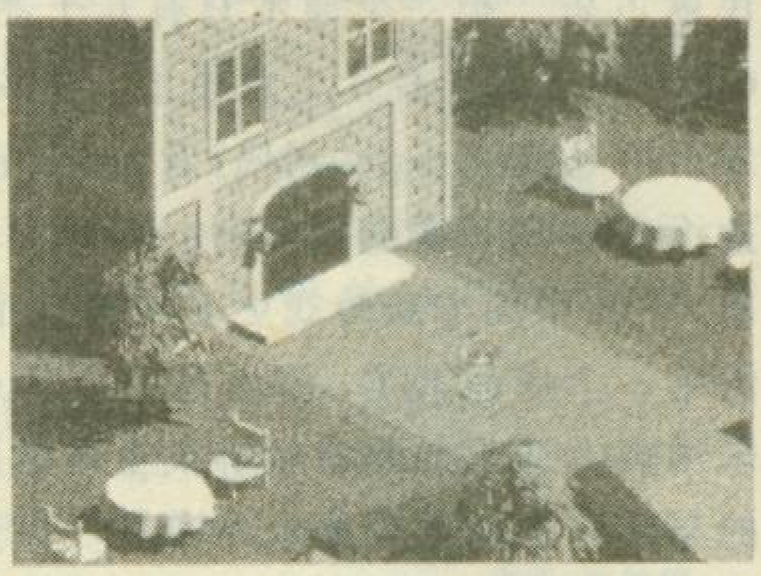
的游戏。大家一定还记得两年前智冠那个耗时约两年才制作出来的《鹿鼎记－皇城争霸》吧，当时在玩家中间也引起了不小的反响。时隔两年，原制作组在经过《烈焰钢狼传》《魔岛大富翁》两个游戏的制作，已经积累了一定的经验，开始制作《鹿鼎记 2－权倾天下》（以下简称《鹿 2》)。《鹿 2》可以说是智冠第一次在金庸系列游戏上履行诺言，继续开发续作，以前的《射雕英雄传》和《笑傲江湖》的续作看来是没什么戏了。这次《鹿 2》的故事是接续了一代的故事，从韦小宝找到出家了的顺治开始，到与七个老婆一起过着幸福的生活结束（纯粹为了介绍剧情，无宣扬一夫多妻之意）。游戏中的人物仍是采用 Q 版，不过因为画面提升到了 640×480 的解析度，造型看起来比以前更可爱了，而且据说连人物的表情都能看得清。不过笔者在此有点担心，智冠近期很多高解析游戏的显示驱动程序搞得都不是很好，经常会有画面乱掉的事情发生，一个好游戏如果有这样的毛病，实在是刹风景。《鹿 2》的战斗由一代的左右对立式改为正视角敌我两排的方式，虽然没有什么特色，但至少脱俗了(笔者现在已经认定对角线式的战斗方式就是大俗套了)。《鹿 2》目前的

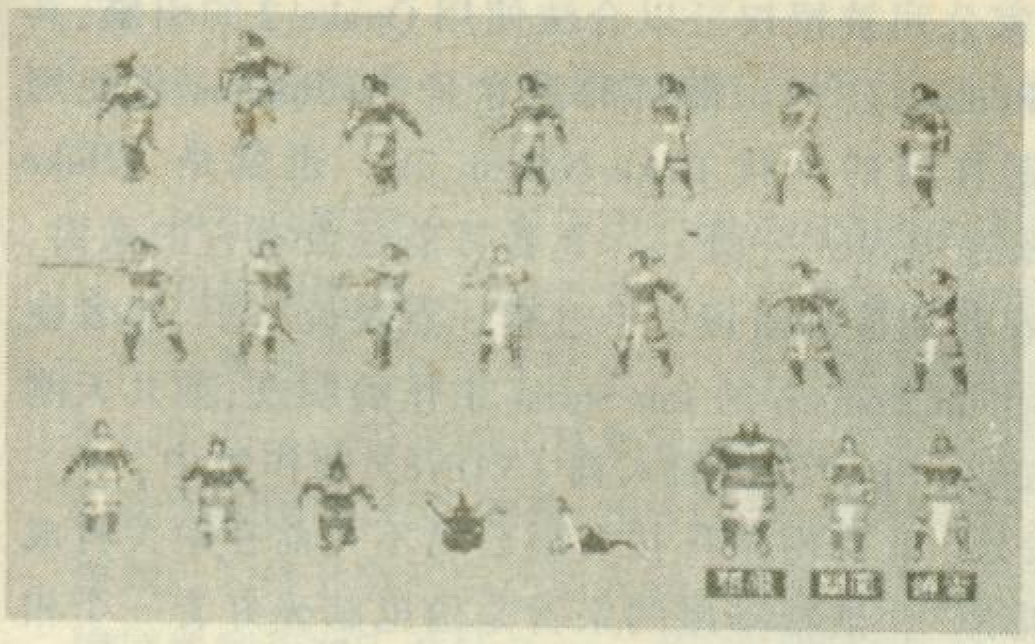

开发已经进入后期，号称在暑假就能上市了。这是不是另一个漫长等待呢？欢乐盒的游戏的特点在于加入大量的低品质 AVI(不是说 AVI 的内容品质低，而是说这些采用高压缩比的 AVI 效果很差)，《鹿》中同样也大量加入了由周星驰主演的《神龙教》的电影片段，至于这次会不会还象以前那么糙就不知道了。游戏人物也是采用 Q 版造型，从开发画面上来看还是不错的，就怕实际上不是这样。战斗还是时下最最俗的对角线式。说实在的，欢乐盒公司到目前为止，除了代理发行的游戏外，自己制作的游戏还真没有什么不错的，单靠截取电影片段来吸引玩家也不是什么好办法，提高制作组的素质才是解决问题的根本方法。

《神奇传说》大家玩得如何了？是不是为其出色的美工而感到惊叹？这里告诉大家一个消息，《神奇传说 2》就快要上市了。这些游戏厂商也真是过份，游戏一个劲儿的出啊出的，一点也不考虑玩家是不是接受得过来。《神奇传说 2》的故事发生在一代结束的八年后，小女孩卡玲已经长成一名美丽的少女了。她和她的一群同伴们，为了一个什么什么的伟大目的，开始了她们的大冒险。基本上《神 2》采用的游戏引擎与一代是一样的，画面是 640×480 256 色，还要 DirectX 的支持，不过由于剧情不同了，所以场景的风格与前作有很大的不同，城市里的战斗会比较多一点了。说起来也真是遗憾，象《神奇传说》系列这样好的游戏，大陆竟然没有一家公司想到去代理。其实 TGL 公司已经发行了《神奇传说》的繁体中文版，大陆的代理公司只要将其简体化一下就可以了。



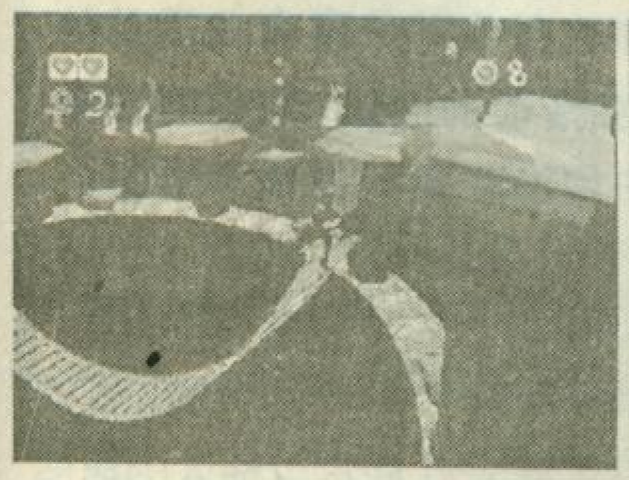
安峻这家公司大家可能没有听说过吧，笔者也是根本想不起来他们作过什么。不过如果这家公司目前正在制作的《三国志－蜀汉英雄传》能获得成功的话，那么以后大家就都会记得它了。这个游戏号称是 3D 动作 RPG，采用第三人称视角（说到第 X 人称视角的说法，笔者与同事发现一件有趣的事，大家都是说第一人称视角和第三人称视角，那么有没有第二人称视角，又会是什么样的呢？)，所有的角色都是用 3DS 制作出来的，而且是 640×480 256 色的画面。游戏还支持网络连线作战功能，一共支持四名玩家



同时游戏。玩家扮演的角色就是三国演义中蜀国的名将们。不同的角色都有不同的优点，如张飞的防御力比较强，关羽的攻击力比较强，可以让他们俩走在前面。孔明则可以充当法师，站在稍后面的位置，为同伴们施法补血。赵云行动敏捷擅长快攻，黄忠的弓箭射程远适合远攻。玩家们要从这些人物中选出几名来组成一个队伍，前去过关斩将，完成任务。听起来很神奇是吧，其实也不神奇，制作组不过是把《Diablo》里的人物与环境换成了三国的故事，关，张，赵替代了武士，孔明接了魔法师的位，黄忠也就是相当于那个女流浪汉，是吧，呵呵。虽说《蜀》在创作理念上有点模仿《Diablo》，但是把故事换成了大家非常熟悉的三国人物，也未尝不是件好事。希望制作组能够把这个游戏做好。



《Pandemonium 》是一个同时拥有 SS，PS，PC 三个平台版本的 3D 动作游戏，其画面的华丽度绝不亚于 N64 的《超级玛里奥 64》和 SS 的《飞天幽梦》。游戏中的所有场景都是由 3D 即时运算而成，贴图漂亮细腻，让玩家彻底置身于

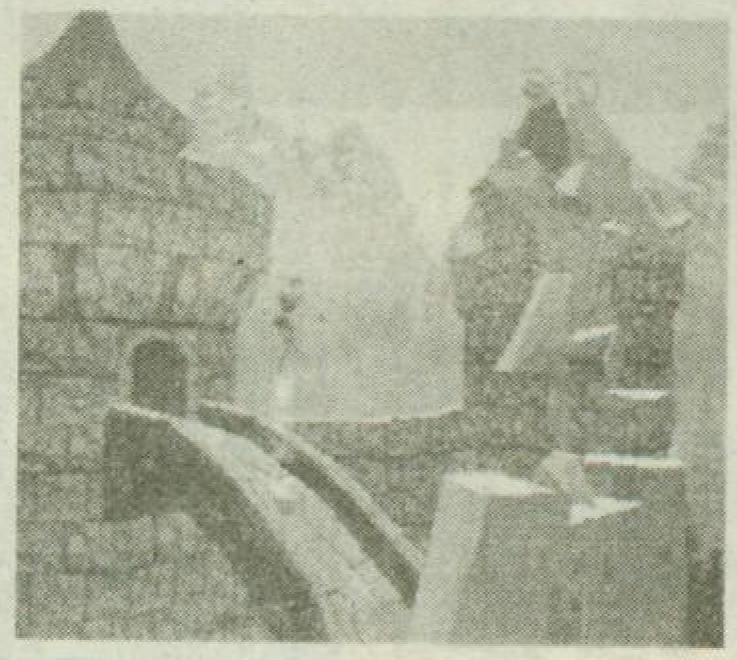


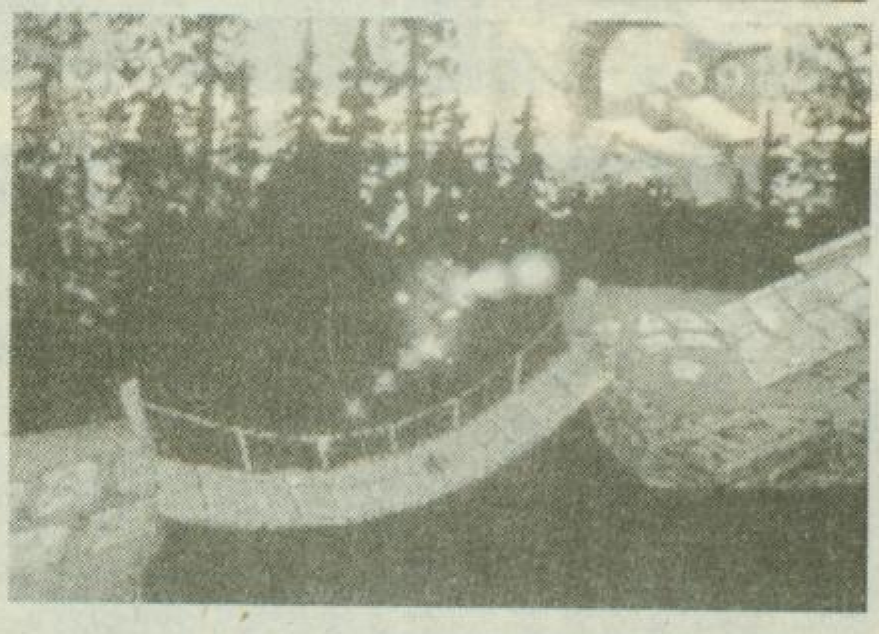


一个虚幻神秘的环境之中。另外值得夸奖的是游戏中视角镜头的动用，十分的恰到好处，往往从最佳的角度去拍摄玩家的动作。如在笔者拿到的 demo 版中，女主角飞奔上一段木吊桥的镜头就非常好看。不过这个游戏对机器的要求也蛮高的，大概 Pentium 100 以下的机器跑起来会非常不爽。笔者曾经在一台 Pentium 75 上测试，速度慢且不说，



还会发生指令延迟的现象。不过在笔者的 Pentium 133 加 S3 Virge 芯片显示卡的机器上玩起来就很爽。对了，说到操作，笔者这里强烈建议一定要用游戏手柄去玩《Pandemonium》，因为笔者最近刚刚拿到朋友送的一支微软的“SideWinder gamepad”，手感极佳，且功能强大（可模拟键盘，可自己宏定义），是在 Win95 下玩各类动作游戏和 RPG 游戏的上上之选。听说这种手柄在国内也可以买到，大概是四百多元一支吧。

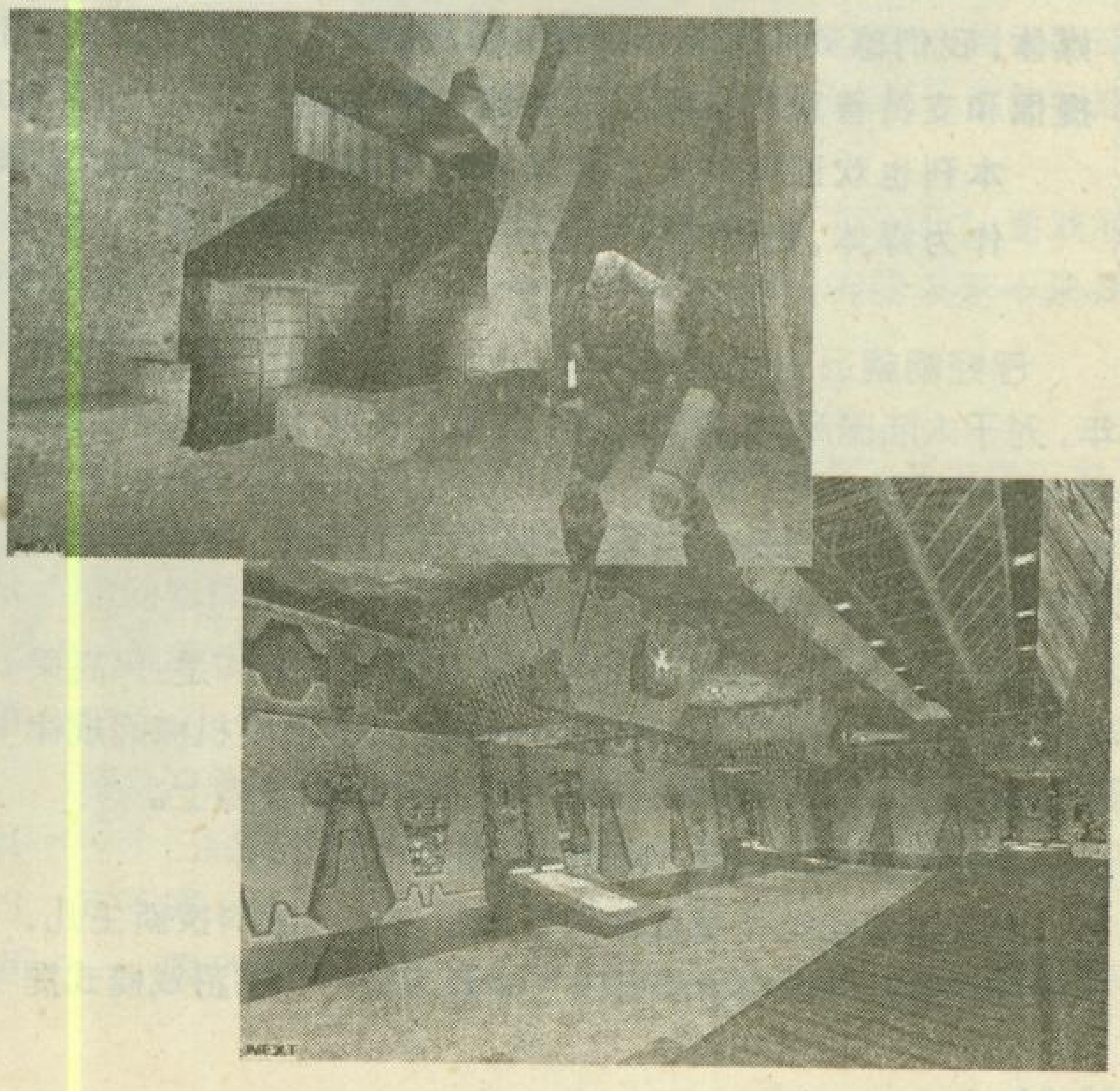




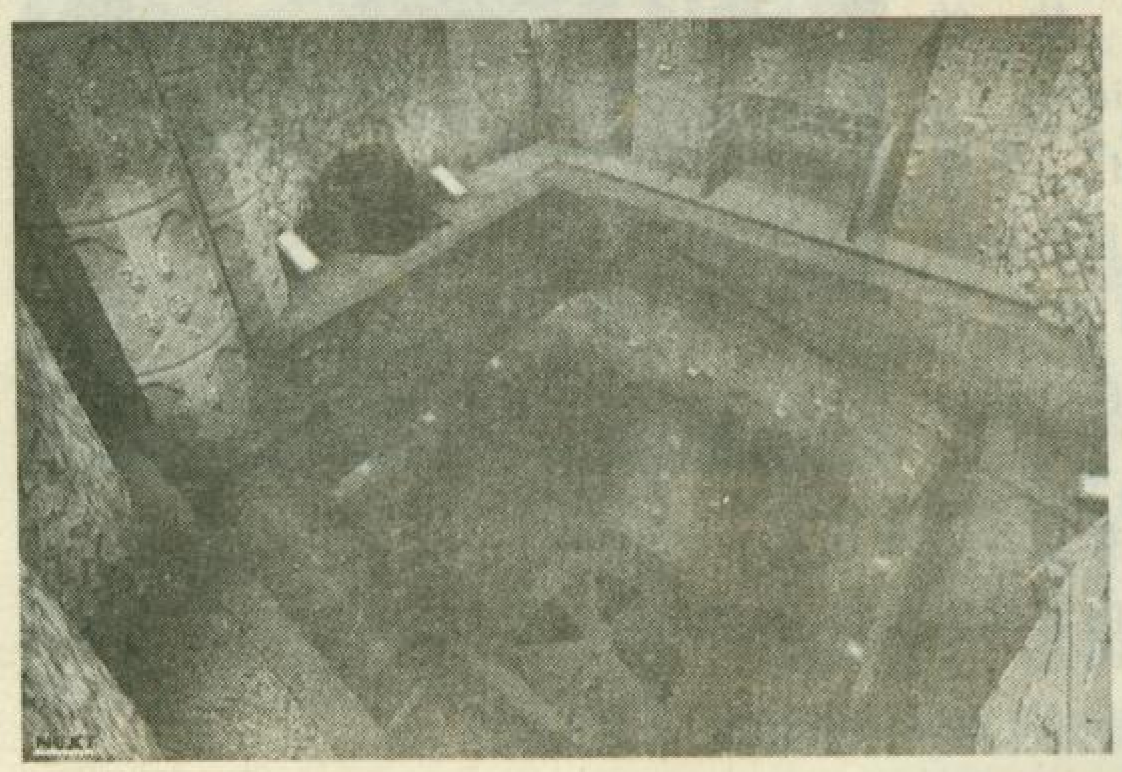
Hot News

1、又有了《FF7》Win95 版的消息。史克威尔已经宣布将在今年年底上市 Win95 版的《FF7》，并且在《FF7》发行前会先发行《FF5》及《FF6》的 Win95 版。《FF7》Win95 对玩家硬件的配置是非常高的。史克威尔说它将会支持 MMX 和各种支持 Direct X 的 3D 加速卡。他们还说“史克威尔宁可要求严格的配备，冒失去大部分市场的险，也不愿意让《FF7》在 Win95 上失去象在 PS 上一样的品质”。

2、《Quake2 》的消息大家可能早有所闻，不过一直到前几天才有一些开发画面发放出来。大家从图中可以看出，二代人物造型的 Polygon 要比一代细腻多了，而且光影技术的运用更加成熟。







3、已经有许多家公司被授权可以合法使用 Quake 2 的引擎，其中包括著名的 3D Realms 公司。最新的消息是 3D Realms 将使用 Quake 2 的引擎去制作新的一代 Duke Nukem 3D，也就是《Duke Nukem Forever》(《永远的毁灭公爵》)。笔者目前还没有它的画面，因为《DNF》目前还在初期策划阶段。不过有一点要说一下，笔者在网上认识的那个为 John Romero 的 Ion Storm 工作的朋友，前几天刚刚跳槽到了 3D Realms，并且已经加入到了《DNF》制作组中。

4、学电脑新去处。北京网星科技发展公司不久前在中关村成立了"网星电脑咖啡屋"。该咖啡屋的宗旨是给电脑爱好者一个相互学习、休闲和娱乐的空间。网星的机房内有 12 台 Pentium 级电脑，并且都已连入的局域网。另外，网星电脑咖啡屋还是北京的电脑游戏界知名人士和制作组经常聚会的地方，为提高专业素质提供了一个交流经验切磋技艺的场所。

5、北京前导软件公司前不久代理发行的《命令与征服》、《隐秘行动》和《凯兰迪亚传奇 3》在面市后，受到了玩家们的好评。有鉴于此，该公司将于近期再发行一批好游戏。其中包括《命令与征服黄金版》、《卡通总动员》、《装甲英雄》(《M.A.X》)和《孤胆枪手》(《M.D.K》)。今年暑假各位又有得忙了。

感谢智冠(北京)公司 张志宏 先生提供资料

文/责编/ 软体动物

国产游戏　你怎么了？

文/老骥

编者按：

这篇评论文章的作者，是一位资深玩家(老马？)，同时也是游戏制作者。他认为中国游戏长期以来存在着一个致命的误区和固疾，阻碍着中国游戏的进步——就是缺乏游戏性。

作者立场鲜明，言辞也比较激烈，点名批评了一些游戏公司和游戏作品。做为一家中立并且不从事商业活动的媒体，我们感到很为难(因为中国还缺乏批评的氛围)。同时做为一家中立并且不从事商业活动的媒体，我们有义务提倡和支持善意的批评。只要这种批评言之有故，持之有理。只要这种批评是为了促进中国游戏业的发展和进步。

本刊也欢迎有关人士和读者就中国游戏业的现状发表意见，包括反批评。

作为媒体，我们持中立态度。

已经翩翩远去的 1996 年和正在与我们相伴同行的 1997 年，对于大陆国产 PC 游戏而言，几乎可以用里程碑这样的字眼来给它们做定意。因为，许多已经上市和即将面市的真正意义上的国产 PC 游戏，开始一步步地走近玩家，羞涩地揭开半掩的面纱——初露峥嵘。

然而，一个让人难以接受却又必须接受的事实是：兴高采烈地展开游戏，沉默沮丧地离开游戏。彼情彼景机械而规律地重复出现在众多寄深情于国产 PC 游戏的玩家身上。

人们不禁要问："国产游戏，你怎么了？"

电脑游戏和电子游戏做为本世纪末的一位科技新生儿，自初降世便以一种崭新的娱乐方式对人类古老的游戏模式提出了挑战，其深刻的内涵和良好的娱乐性使其以惊人的速度一跃而成为现在乃至未来人类首选的自娱方式。正因如此，全球范围内的游戏娱乐业蓬勃发展，众多的游戏制作公司在世界各地如雨后春笋般迅速崛起，把更多更好的新科技、新成果运用到游戏的制作上，带给人们以前所未有的娱乐享受。同时，也在为自己创造丰厚的利润。

电子游戏自八十年代初进入我国，至今已有近二十年的历史。随着电脑尤其是家用电脑的普及，当越来越多的外来游戏一夜之间充塞于四周的时候，大陆的玩家多数经历了下述 四个阶段：

饥不择食期——是游戏就要玩，是游戏就要打穿，不论好

歹。

挑肥拣瘦期——有意识地选择适合自己喜好的游戏类型。

情有独钟期——对于自己擅长的游戏类型乐此不疲。

知音难觅期——遍历游戏之后，苦等好游戏而不得。

在经历了上述几个阶段后，许多玩家开始步入一个很尴尬的阶段——更年期。其最显著的特征是玩家会对一个问题作迷惘和困惑状，这就是：为什么我们玩不到国人自己制作的游戏？为什么我们自己祖先留下的宝贵文化遗产却被外国人抢尽地利天时？为什么……

更令人无奈的是，PC 玩家尚有台湾游戏制作公司的繁体中文游戏和部分汉化的国外优秀游戏可玩，而 TV GAME 玩家却不得不终日徘徊于蚯蚓文字构筑的迷宫中，小心翼翼地搜寻几个若隐若现的汉字。

好在这一切已是过去时。

94 年，当得知北京有叶氏两兄弟在做大陆第一个 RPG 游戏《红花会密令》时，笔者同许多玩家一样欢喜之情溢于言表。虽然此后再无下文，而且至今仍未窥其真章，但这一事实已经说明大陆的许多玩家开始行动了。

不久，一个更加令广大玩家振奋的消息传来：由国内最高学府之一清华大学主办的金盘电脑游戏公司正式成立，并将推出国内第一套采用真人实拍画面的电脑游戏《神鹰突击队》。至此，国产 PC 游戏开始了其艰难而又坎坷的旅程。

在进入 96 年之前，金盘公司陆续推出了《波黑战争》、《冲锋号》、《巧克力 ABC》和《病毒大战》，严格地讲这几个游戏实在无法让人承认它们是游戏，以至于很多玩家不知道它们的存在。同样遭此命运的是北京吉耐思科技有限公司的《甲 A 风云》。就在这样一个萧瑟的氛围下，却有一个游戏脱颖而出在国内造成了不小的轰动，这就是由珠海金山电脑公司设计、制作和发行的国内首个 SLG 游戏软件《中关村启示录》。虽然这款游戏的综合表现不尽人意，且 BUG 百出，但就当时而言，它已可算是国内一个从制做到销售相对比较成功的商业游戏。

如同一个酝酿已久的阴谋突然间展开一样，为数不少的国人自创电脑游戏公司和 PC 游戏随着 96 年日历的翻开，在准备并不充分的玩家头上从天而降，大有星火燎原之势。

在这一年中，老大哥金盘公司以难能可贵的毅力和耐心同玩家们展开了一场旷日持久的攻坚战——屡战屡败，屡败屡战。《城市大攻坚》、《未来大核战》、《历史大登陆》、《铁骑喋血》、《成吉思汗》等游戏的推出，大感觉上依然在重蹈覆辙。唯一值得一提的是画面精美的《铁骑喋血》，但金盘公司一惯致命的缺憾——缺乏游戏性，将这款或许可以使金盘公司历史改写的游戏毁之殆尽。

遗憾的事情再次发生，珠海金山公司没有借《中关村启示录》的“准成功”在 96 年再度辉煌，反而以一个画面极少、文字繁多、玩起来没有一点感觉的《中国民航》重创了广大玩家；重创了它刚刚在玩家心目中建立起来的形象。

《中国球王》是吉耐思公司继《甲 A 风云》之后，又一款以中国足球为题材的游戏，从题材的选取、内容的确定到游戏的形式，玩家和球迷可以感受到制作者用心良苦，但是中规中距的游戏感觉使得它和众多玩家错失交臂。

另外，还有一些有志之士自组小组开发游戏，然后交由其他公司出版发行。比较有成绩的要算北京的“红蚂蚁”工作室，其代表作是由台湾智冠公司出版发行的《大银河物语》和《三国英雄传》。其中《大银河物语》是一款口碑不错的作品，而《三国英雄传》除了画面以外，整个游戏给人感觉是大失水准。

笔者曾在一本游戏杂志上看到这样一条消息：从美国回来的徐创和几个志同道合的朋友在北京组成了一个叫“逆火”的游戏制做小组，通过摸索和实践创作了一个纵版飞机射击游戏《天惑》，前后共做了四个版本，但不知何因至今没有在市场上见到该游戏，至少是国内市场。两个月前笔者偶然从朋友那里拿到了《天惑》的一个 DEMO 版，能够玩一关。个人觉得该游戏非常好，画面异常华丽，充满了科幻感，640＊480 高分辨率，64K 真彩，操作感很流畅，卷轴速度快。希望不用等太长时间能够玩到正式版。

96 年笔者最开心的一件事，是终于玩到了国人自己设计制做的三国游戏。这款名为《官渡》的国内当时唯一基于 WINDOWS95 的 32 位大容量光碟游戏，是由北京前导软件有限公司开发制作的。由于本人是三国游戏的忠实玩家，所以很辛苦地将此游戏彻底打穿，虽然它也同其他国产游戏一样存在着很多的失误、不足，也同样存在着 BUG，但它留给笔者最深刻的印象还在于游戏策划者深沉的民族情节和大胆求变的创作思路。

就目前来看，国产 PC 游戏的创作精英大部分集于北京，这与北京是我国政治、文化的中心有直接关系，更主要的是在北京有国内最大的高科技产业开发区、素有“中国硅谷”之称的中关村。在国内的其它地方，现在也开始有正规的游戏公司和制做小组创办运营。曾经和广大玩家照过面的除了珠海金山，还有合肥的万森电脑公司，它在国内公开展示过一款即时战略模拟游戏《终极三国》的 DEMO。据说，海南、四川、郑州及福州等地也有一批游戏制作大军正在行动。

游戏业在中国大陆正式启动了！

然而，一个不容乐观的事实也在大陆的游戏业中悄悄启动。当诸多游戏公司怀着忐忑与期待的心情，将自己耗费了很多心血与金钱的作品奉献给广大玩家的时候，得到的却是当头一瓢凉水，少数几个尚算不错的作品也离玩家的标准相去甚远。

就在玩家们慨叹“国产游戏你怎么了”的同时，游戏制作者们也在对玩家发出不解的问询：你们的要求是不是太高了？

回答是：是。

我们的玩家确实要求太高了。但是，请不要指责玩家，他们没有错。大陆的游戏业面对的是一批国际级的玩家，他们是随着像 BLIZZARD、WESTWOOD、EA、牛蛙、ID、KOEI 这样的世界一流游戏制作公司的成长而成长；是在“魔兽争霸”系列、“C&C”系列、“FIFA96”、“魔毯”、“DOOM”和“三国志”这样的游戏战场上冲杀过来的，他们已经养成了眼高手高的“恶习”。就好象一个已经吃惯了牛奶面包的人，突然间塞给他一块窝头，他肯定不屑一顾。

国产 PC 游戏要想进步，不在于让玩家们把标准降下来，

而是要靠比别人付出更多的心血和汗水；比别人做更多更辛苦的工作。玩家的素质高，势必会激励商家拿出真正优秀的作品来，这份无声的督促，也许是一种良好的催化剂，它最终的结果决不会是使游戏业衰败，而极有可能使国产游戏业在短短的时间里走完他人十年、二十年走过的路，任何事物皆有其辩证的一面，这未必不是一件好事。

电脑游戏发展到今天，已经充满了高科技的味道。各种高新技术的运用，使游戏从画面到音效和操作都发生了翻天覆地的变化，更加壮丽的世界观，更加细腻的情感表述，更加真实的战争场面……玩家们时时刻刻可以感受到游戏那惊人的变化。不过，有一条至始至终没有变也绝不能变，这就是人们通常说的游戏性——它是一个游戏的灵魂和生命。

我国的 PC 游戏现在看来，普遍存在着缺乏游戏性这样一个严重的问题，有些游戏甚至于无法称之为游戏，在更大程度上倒象是一个多媒体。以多产快产而著名的金盘公司，其作品虽然辅以很好的技术、不错的画面和精良的制作，但由于没有把握好游戏性这一最关键的问题，所以屡次受挫。其他的公司也存在着同样的误区——是该好好想一想的时候了。

关于游戏性，想给大家说一件事。两个半月前，笔者拿到了期待以久的由 Blizzard 公司新近推出的一套即时战斗型的 RPG 游戏《Dliablo》，游戏仍采用 640 * 480 高分辨率，人物及地图全部用 3D 建模，细腻而生动，画面色调与游戏气氛达到了空前的融合和统一，地图画面加入了人物追光和建筑物墙壁的半透明效果，是笔者迄今见到的最优秀的游戏画面之一。该游戏还引进了一个新系统：随机提供战斗地图，使每一次重新进入游戏都有不同的战斗场景和物品，然而这些都不是最主要的——第二天，笔者迫不及待地上了 Blizzard 公司在 Internet 上专门开设的 BattleNet 网络免费接点，进到一个叫 SANC 的 8 级战士的游戏中。简短而热情地打过招呼后，我们俩开始了惊险恐怖的冒险旅程。一路上，数不清的鬼怪妖魔凶残地扑向我们，战斗的惨烈出乎我的意料。渐渐地我们的武器上染满了怪物的鲜血和汁液，身后的道路上横七竖八地躺满了怪物的尸骸。随身携带的回复药物在快速减少。我们肩并肩缓慢行进着，彼此保持着很近的距离以便互相救援。然而，不幸的事情终于发生了，当我刚刚走进一扇破门时，立刻被一大群怪物团团围住。霎时间兵刃的撞击声，怪物的嘶吼和粗重的喘息声蔓延在幽暗的地堡中，我奋力苦战，伤痕累累。在耗尽所有回复剂后，我仍未能脱出围困，我无助地把目光望向 SANC，在双眼被红红的鲜血慢慢遮蔽的瞬间，我看到 SANC 正和怪物艰苦地搏斗着……当我从昏迷中渐渐清醒过来，眼前的画面让我终生难忘：SANC 虚弱地半卧在我的身旁，左手颤抖地握着银剑，右手在我眼前画着咒符——他正用他仅存的一点魔法在吃力地挽救我的生命。在他四周，层层迭迭地摞满了各种怪物的尸骸，遍地是鲜血和残肢。地堡墙壁上架着的火把散发出的暗淡、摇曳的微光映射着 SANC 苍白憔悴但棱角分明的面孔，看到我苏醒过来，在他那张被鲜血和汗水浸染的脸上绽开了一个灿烂的笑容……这，才是游戏！一个正义、善良和友情压倒邪恶的老套故事，却被制作者演绎的美仑美涣，动人心魄……

做为游戏，它所要提供给玩家的除了娱乐性之外，还要有寓教于乐的积极意义。做为游戏制作者，他们所要做的事是：尽可能地利用所掌握的技术，通过精美的画面、动人的音乐音效、流畅的操作系统和优秀的程序设计，把一个由制作者精心营造的假想世界细腻而丰富地展现在玩家面前，用游戏中的世界观引领玩家去体验一次真实生活中难以实现的人生旅程。或轻松，或紧张，或欢乐，或悲伤，或爱恨缠绵、英雄侠义，或轰轰烈烈、荡气回肠……

笔者的几个朋友现正任职于国内一家实力雄厚的游戏制作公司，他们都曾接受过良好的高等教育并且是游戏龄超过十五年的资深玩家。笔者在同他们聊起国产游戏的现状时，听到的最多一个词是"游戏难作"。的确，经验少、底子薄是阻碍当前国产 PC 游戏发展的最大障碍，加之国内还尚无正规的游戏制作理论，大多数制作班子都是由"玩而优则编"的超级玩家所组成，幼稚在所难免。但是，市场是无情的，它不会因为我们还年轻、还不成熟而对我们网开一面。优胜劣汰在这里尤为突出，逆水行舟，不进则退。

所以，我们的游戏制作者们身上的担子很重。要想发展国产 PC 游戏，要想让它在祖国的土地上生根发芽、开花结果乃至走向世界，仅有激情和灵性是不够的，还要有扎实的文化功底和对生活的深刻感悟，既要有乐观、豁达的人生态度，又要有沉着、思辩的精神内涵和底蕴。因为，从某种意义上说，做游戏也是在做文化。

如果说 96 年是国产 PC 游戏的发轫期，那么 97 年就该算是正式运作期了。农历春节刚过，大陆游戏业便再起烽烟，国内几家权威软件刊物争相报道了北京前导软件公司数款游戏大作的开发制作情况，三国游戏《官渡》的续篇、一个类似于《魔兽争霸 2》的既时战略模拟游戏《三国之赤壁》和大型 SLG + RPG 游戏《水浒传——聚义篇》，都将于今年下半年正式发售。笔者有幸拿到了《赤壁》的演示版，虽然还未能上手操作，但单从画面而言已相当漂亮，与《官渡》有天壤之别，日本和韩国方面已经向前导公司购买了《赤壁》和《水浒传》的国外代理权。另外，该公司正在抓紧汉化 WESTWOOD 公司的名作《凯兰迪亚传奇 3》，相信不久玩家就可以亲自去玩味了。

预定在 97 年出品并在媒体上大做广告的另一个游戏是，珠海金山公司据称投资百万的武侠 RPG《剑侠情缘》，笔者从 BBS 上下载了该游戏的 DEMO 版，试玩后觉得除了画面非常糟糕外，其他还算不错，但依稀有一些台湾大宇公司《仙剑奇侠传》的影子，看来"狂徒"小组的确是太深入人心了。笔者个人觉得该游戏最大的卖点只能是在故事情节上了。

此外，金盘公司也将一款 SLG 游戏《鸦片战争》和一款射击类游戏《八一战鹰》，做为今年向玩家们献上的一份厚礼。北京腾图公司跃跃欲试，有望在今年推出两个 RPG 游戏《水浒》、《西游记》。

总之，97 年大陆国产 PC 游戏将会群雄争霸，风云际会。众多游戏制作者及其作品将以崭新的面貌呈现在玩家面前，究竟孰优孰劣尚待玩家评说。以笔者之见对于国产游戏，玩家应该以一种宽容的态度去对待——毕竟，我们的游戏事业需要大家的支持和鼓励；毕竟，我们的游戏制作者们也确在泣心沥血。

更何况——他们正在进步。

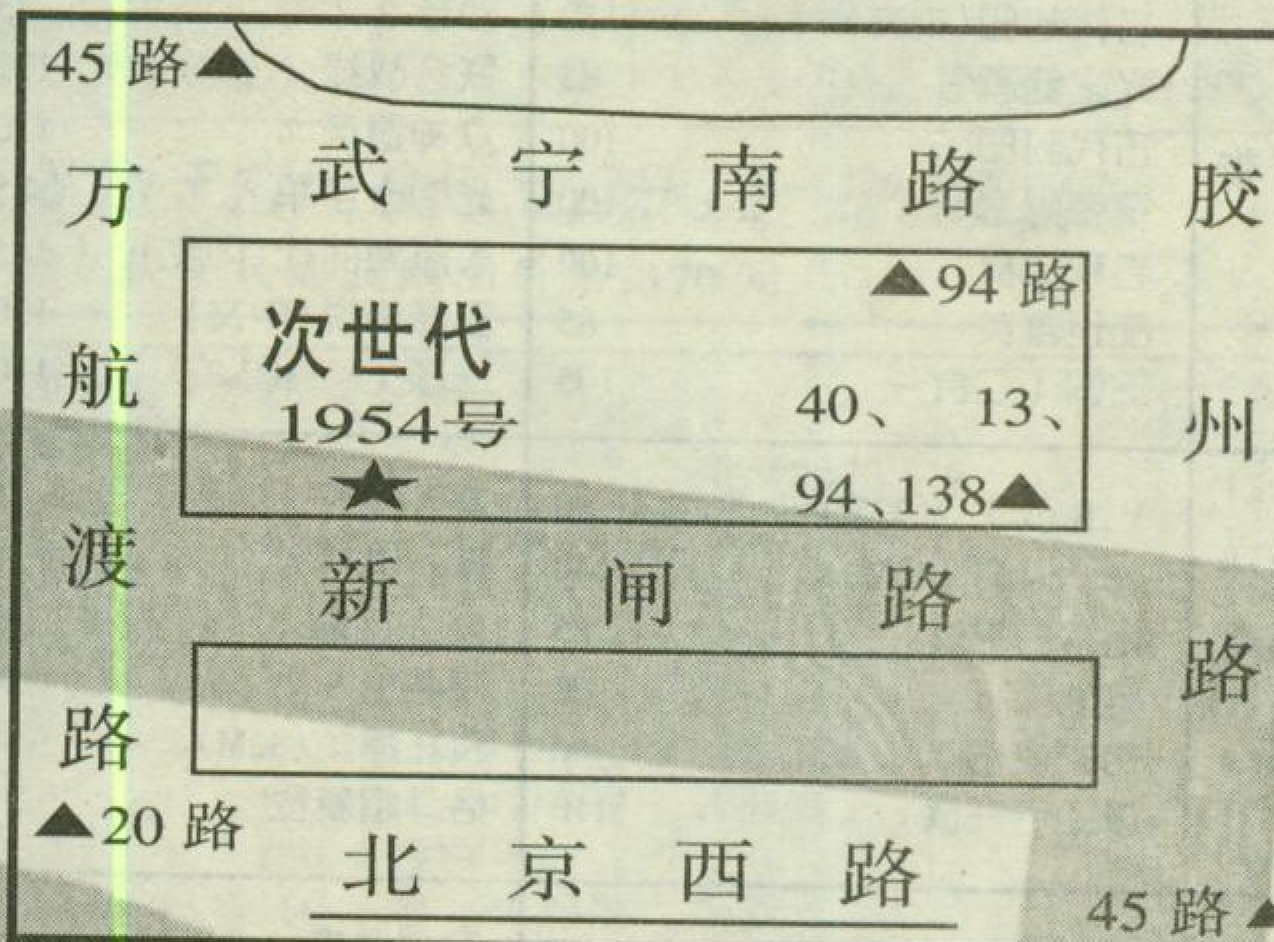
次世代

次时代

暑假！休闲！特价！消费！

土星机 1320 元

PS 机 1520 元



次世代公司新址：
上海市新闸路 1954 号
邮编：200040
TEL：63273835
交通：20、45、40、113、94、138

零售、批发、邮购及维修业务：(各类次世代游戏主机及软件)

综合经营：另有各类游戏玩具，如大幅字画、服装、玩偶，以及超任千余种游戏节目出售，价格更优惠。公司名下六个分部各有千秋特色，从各方面满足电玩消费者的利益。

❶石门一路总店：延续公司综合经营的方针：零售、批发、邮购。
地址：石门一路 30～32 号　TEL：63273835　交通：71、23、24、48、01、19

❷愚园路分店：热情周道体贴的服务，让客户流连忘返。
地址：愚园路 501 号　TEL：1272005190　交通：20、21

❸浦东南码头分店：特价供应各类次世代周边配件及 GAME BOY
地址：浦东南码头路 455 号　TEL：58394941　交通：574、577、818、大桥一线、82、86

❹中华路分店：特价电脑配件，提供软件指导
地址：中华路 1245 号　TEL：63780666　交通：11、66、24

❺海宁路分店：游戏机维修及以旧换新业务。
地址：海宁路 608 号　TEL：63645839　交通：66、13、14、18

❻浦东乳山路分店：为浦东电玩迷做好次世代游戏机专业维修服务。
地址：浦东乳山路 77 号　TEL：58782513　交通：隧道三．四．五、82、86、81、573、574

上海拓实贸易发展公司

北京万和一族电子销售中心　　邮购价目表

真正超低价目 欢迎货比三家 多作选择！！

注：凡于4月20日至5月10日其间以办理换卡证的玩友，一个月内凭证可来本店享受一次现价基础上的购机六折优惠，购卡五折优惠。每证只限一次，购卡数量不限，购任何机种限一部。外地持证玩友，可将“换卡证”编号写在汇款单上邮购即可。另：本店今后将不定期举办活动，优惠办理“换卡证”的玩友，应广玩友要求，将换卡证费用降至300元，具体办理方法祥见上期本店广告。***新卡上市：古代封印（全中文版）　梦幻模拟战　2（全中文版）　150元***

	太空战士(中文)	180	悟空外传(中文)	100	太阁立志传	125	三国3(中文)二合一	120
SLG	新乞丐王子(中文)	175	三国2(中文)	185	梦幻之星4(原装)	65	梦幻战舰	80
	信长野望(中文)	135	梦幻模拟战	100	水浒传(中文)	215	沉默舰队688	90
RPG	霸王传(中文)	175	梦幻模拟战2	100	封神榜(中文)	210	主题公园	115
	古代封印(中文)	150	沙丘2	45	滑铁卢战役	105	大航空时代	130
文字	光之继承者	85	联合战线	120	斩+三国3(中文)	130	特殊部队357	100
卡带	古代封印	100	众神遗产	110	大富翁(中文)	140	澎湃的电风	135
	皇帝财宝	100	光明十字军	85	新创世纪(原)	95	战斗传说(原装)	95
	春秋战棋	100	大航海时代(中文)	145	大航海时代2	90	梦幻之星2	90
	乱世群英	85	亚瑟传说(中文)	130	石中剑	120	梦幻之星4	70
	三国1二合一	105	三国1+三国2	110	信长+三国3(中文)	195	皇家血裔	125
EGT	V.R战士2(32M)	80	真人快打3	70	饿狼传说2	75	恐龙快打	70
	16人街霸(40M)	140	真人快打4	80	龙虎拳	60	世界英雄	55
格斗	幽游白书2	85	12人街霸	50	侍魂	80	V.R部队	50
	精武门	70	双截龙5代	50	武士道2	60	七龙珠	55
	功夫侠客	60	疯狂摔角(32M)	80	WWF摔角	70	拳王争霸	90
	豪血寺一族	110	格斗超新星	75	激龟忍者	55	快打拳头	55
	忍无可忍	60	回到未来	75	毁灭警官	60	日落骑士	50
SHT	空牙	50	超空狂龙	60	异形战士	60	机械战警3	50
	雷电传说	50	魂斗罗	50	火枪英雄	70	机械战警4	60
	沙漠风暴之沙漠任务	50	骷髅行动组	80	空牙+雷电	90	蛟蛟蛟三合一	85
	沙漠风暴之拯救人质	60	红色战区	70	蛟蛟蛟	50	雷鸟四	60
射击	沙漠风暴之丛林决战	70	西部枪神2	65	EX战机	100	终级战役	65
	真实谎言	65	联合大作战	65	X一革命(32M)	90	米格一29战机	60
	F一15战机	50	F一117隐形战机	70	百胜雄师	90	星际奇兵	75
	七喜小子2	80	沙漠之狐	70	詹姆斯．邦德007	60	M1一A1美式坦克	50
ACT	杨家将	135	丛林冒险1	60	战斧5	90	阿拉丁	65
	怒之铁拳3(原)	130	丛林冒险2	65	蚯蚓战士2	70	魔界大法师	70
	狮子王2	90	玩具总动员	75	超级忍3	50	武士魂	60
	音速1	50	外星王子	65	火烧赤壁	95	割喉岛	70
	音速2	50	狮子王	60	复仇者	70	环保尖兵	70
	音速3	60	漫画地带	60	鸟人战队	55	汤姆猫与金丝雀	80
	音速4	60	战斧3	50	腊笔小新	55	侏罗纪公园	65
动作	音速5(3D弗雷奇岛)	80	战斧4	70	X一MEN2	55	黑水海盗	90
RAC	疯狂赛车	65	顶极赛车2	50	摩洛哥赛车	50	V.R赛车(原)	105
赛车	机车王2	50	飙车王3	55	文素赛车	50	安得列赛车	50
SPG	97FIFA足球(记忆)	75	NBA争霸战	110	篮球飞人	65	台球传奇	60
体育	97NBA篮球(记忆)	75	实况足球	70	天使之翼	50	网球	50
	奥运百年	80	97'冰球	75	NBA JAM联赛	60		

凡购以上世嘉卡带满200元，本店免费赠送世嘉卡二盘，满300元赠送世嘉卡三盘（邮费自理）

北京万和一族电子销售中心 邮购价目表

本店独家销售台湾世嘉五代Ⅱ型 NTSC—PAL"双制式"十六位机 赠卡三盘 特优价:330 元邮资 90 元

经典任天堂(FC)八位卡

勇者斗恶龙 1	70	荆坷新传(中文)	60	萨尔达传说(中文)	70	SD 机动战士	115
勇者斗恶龙 2	75	英雄战记 3	115	帝国争霸战	105	第二次机器人大战	110
铁拳对钢拳	115	钢弹物语三代	115	超魔兽大战	100	影狼传说	85
圣火徽章 2	150	赌神(中文)	75	蝙蝠战士 2	120	不如归	95
智慧大全 12 合 1	60	太空战士 3(RPG)	120	勇者斗恶龙 3	110	魔神英雄(RPG)	70
三国志 5(光荣 SLG)	80	圣火列传(中文)	60	第四次机器大战	140	中原霸者(SLG)	60
半熟英雄(SLG)	65	水浒传(中文)	120	重装机兵(中文)	120	天使之翼(SPG)	65
成吉思汉(SLG)	85	圣火徽章(RPG)	85	大航海时代	160	太空战士 2(RPG)	80
封神榜(中文)	120	吞食天地(RPG)	80	南北战争(SLG)	120	红色魔石(SLG)	110
RPG 四合一	170	勇者斗恶龙 4	100	霸王大陆(SLG)	80	八位光电枪 50 元 邮资 20 元	

凡购以上八位卡满 200 元,本店另免费送八位合卡一盘;满 300 元送八位合卡二盘及光电枪一把(邮费自理)

特别推荐:日本原装"英雄王国传说"FC 卡,附原装说明攻略及地图价格:170 元

经典任天堂 GAME BOY 掌机卡

至尊 RPG 7*1	130	8*1(大金刚 . 信长野望)	130	8*1(阿拉丁 .SD 快打)	130
14*1(95 格斗王 . 斩红郎)	130	8*1(三国 . 圣剑传说)	150	6*1(斗神传 . 剑勇传说)	130
9*1(大金刚 . 第二次)	140	5*1(真人 3. 饿狼传说)	130	6*1(斗神传 .96 足球)	130
10*1(三国三中文版)	130	12*1(95 格斗王 . 斗神传)	130	10*1(真人 3. 斗神传)	130
12*1(狮子王 . 侍魂)	130	15*1(幽白 4. 时空霸者)	140	28*1(斩红郎 . 炸弹人)	130
12*1(真人 3. 三国志)	140	9*1(吞食天地 . 第二次)	130	11*1(斩红郎 .96FIFA 足球)	130
13*1(斩红郎 . 大金刚)	140	15*1(95 格斗王 . 雷光战士 2)	130	11*1(侍魂 · 斗神传)	120
18*1(银河战士 . 大金刚)	140	7*1(吞食天地 . 三国)	130	吞食天地	85
口袋魔鬼	85	18*1(信长 . 光之继承者)	160	第二次机器人大战	85

邮购汇款单附言栏正确填法(样本 仅供参考)

附言栏正面:(如暂缺货请参阅备换卡为准)

购:1. 大航海时代 2 90元
2. 太空战士(中文) 180元 二卡邮资:25元
免费赠二卡 邮资: 25元 以上共计:320元

附言栏背面

备换:1. 封神榜(中文) 210元
2. 空牙 60元
联系电话:(×××)×××××××

批发业务

购卡 10 盘以上,任意世嘉机种 5 台以上,即可享受批发特惠价
欢迎亲临接洽,或致电话:
(0)1391244655 黄先生

世嘉合卡						
	6 合 1(音速 ..)	80	3 合 1(马桶先生 ..)	90	4 合 1(拳击手 ..)	90
	7 合 1(冲破火网 ..)	85	3 合 1(格斗四人组 ..)	90	4 合 1(战斗赛车 ..)	90
	15 合 1(世界杯 ..)	135	3 合 1(李小龙 ..)	90	4 合 1(雷鸟 4..)	90

机种及配件	价格	邮资	机种及配件	价格	邮资
台湾世嘉五代Ⅱ型机 PAL(赠一卡)	270	90	原装 GB 任天堂手掌机 赠一卡	420	50
原装世嘉五代Ⅱ型机 NTSC(赠二卡)	650	90	香港组装超任主机 NTSC(赠盘 5 张)	590	90
原装超任博士七 32M 磁碟机(赠十碟)	790	70	香港出版超任金手指密码全集	35	5
特价世嘉卡:超级 GAME 四合一	68	13	日本原装超任快打八键手柄	80	20

☆以上所登价目均为特惠邮购价格,欢迎您货比三家,多做比较!!邮购卡带玩友请多选几卡作为备用,邮局汇款,写清本人联系地址 邮政编码,联系电话及所购物品,卡带邮资如下:一盘 13 元 二盘 20 元 三盘以上免邮资 以上邮购物品均采用航空快件。

店址:北京东城美术馆后街亮果厂六号(注意:此址不收汇款及邮件)

自即日起开设批发业务,价格特优,面向广大同行,卡带 10 盘以上,机器类 5 台以上,保证质量,并提供相应优质售后服务。

欢迎广大同行亲临或来电来函洽谈业务

联系电话:1391244655 联系人:黄先生

邮购及联系地址:北京东四邮局 630 信箱 邮编:100010 收款人:闫志刚 电话:(010)64073697

特别推荐:世嘉专用"金手指"密码宝,可另游戏不死 无敌 无限金钱 快速长级等 每盘售价:130 元

圣嘉 2000

完美的圣嘉 2000

目前市面上的转换板多如牛毛，各家都在赞自己的产品好，令用户昏头转向、无从选择。真正完美的转换板，应该是可完美控制任何类型的一切游戏，完全达到街机不扣币、不暂停的投币效果，否则，如何称得上是"真正计币"?!要达到如此境界，其中就涉及到所使用的技术层次。

谈到技术，我们不妨也稍带透露一点，圣嘉 2000 研制之初曾对多种方案进行技术论证，其中包括"使他人相形见拙的"改机技术，其实质不过是找几根 CPU 的地址线，检测其电平的变化规律而已。且不说这些连线直接挂在 CPU 上对主机造成的潜在危害，更主要的是其不能实时测定游戏状态，由此引发一系列弊端。所以尽管这种方法实现简单，成本低廉，但在圣嘉 2000 的技术方案论证会上，我们还是果断地淘汰了这一方案，选择了复杂但可靠的超高速 DSP 实时画面分析控制技术。此项技术先进之程度，从其无需独立的开始键就可见一斑（普通的转换板如果将动作键与开始键连通会是什么后果，用户一试便知）。

虽然该技术的复杂性使我们一再追加投资，推迟上市，但事实证明这是值得的。现在，这一技术已开始显示出其可怕的威力！3DO 的真人枪战游戏且不提（至今也仅圣嘉 2000 能完美控制），相信业内人士都清楚，较难控制的当属按任何键都可中途加入并续关的游戏，凭着痛快淋漓的打斗及华丽的画面而高据美国游戏界排行榜前几位的双打过关游戏精品"永远的蝙蝠侠 BATMAN FOREVER（PS 版）"正是如此。该节目无需开始键即可进入游戏，按任一动作键马上加入、续关，因而可说是一块"试金石"，但对圣嘉 2000 来说仍然是轻而易举，想来对各路自称如何如何了得的光碟转换板也应不至很为难。当然，此节目必会被某些厂商列为产生效益少，为用户利益着想而不开发之列！

相信能够将此游戏做到完美无瑕的转换板都不至于太差。我们无意以此游戏作为区分转换板好坏的标准，但它无疑是具有一定的代表性的，因目前很多街机版游戏都和这个游戏的控制方法差不多，如果连这么"简单"的游戏都不能完美控制，那么将来很多优秀的节目也別指望能上街机了。希望广大用户通过对比，能对各种品牌的转换板有个深刻的认识，不至于在选择合适的转换板时犹疑不决，反正就是这么一句话：让事实证明一切！！

自圣嘉 2000 推出后，不断收到各地寄来的各种劣质转换板要求升级调换，附信中往往痛陈使用中的种种苦恼及巨大的经济损失。对此我们除了深表同情外，也提醒广大用户，购买转换板产品时应注意自己的权益，圣嘉 2000 做出半月退款的承诺是由于有可靠的性能，过硬的质量做后盾的（否则也不敢如此大胆），从这一点亦可反映出一个产品的信誉。**我们认为，如果自己的产品性能诚如广告所言，就应该作出相应的承诺以维护消费者的权益，否则就证明了厂家对自己的产品没信心，不敢一诺千金。**

不一样的圣嘉 2000

虽然同是分析画面的光碟管理器，但拥有 22 种过人之处的圣嘉 2000 就是不一样：

①圣嘉 2000 在选人画面时，另一玩家可即时加入，用不着要先进入游戏后才能加入，100% 实时动作；

②圣嘉 2000 的主机和副机都可分开独立单打，不会只要一按副机开始键就出双打，100% 街机模式；

③圣嘉 2000 可用拨动开关全自动调节游戏的难度、时间等街机参数，如"VR 战士 2"、"格斗之蛇"等游戏，更可全自动分析、跳过刚上电池的土星新机日期调整画面，根本用不着插上手柄去调整，100% 全自动人工智能操作；

④圣嘉 2000 可对光碟游戏实现无限次续关，如"基地 51"、"虎胆龙威"、"雷电风暴"等，100% 街机投币效果；

⑤圣嘉 2000 采用的是主、副机分别独立操作的精确控制模式，不会出现"VR 战士 2"、"格斗之蛇"这类控制起来比较复杂的游戏在过关、读盘时按开始键会扣币、定版、不能加入等现象，100% 完美控制。

我们会永远坚守"要不就不做，要做就做一流的！"这个宗旨，哪怕是任何细节，只要可以做得更加完美的，我们也永会放弃追求。

这就是不一样的圣嘉。永远追求完美的圣嘉。价格和普通管理器一样的圣嘉 2000。

圣嘉 2000 部分经销商

★江苏南京．徐洪胜．025—3704084；★陕西西安捷成．颜敏．029—5535414、1399215771；★北京．尹冰．01062215067；★杭州新大地．姚建明．0571—6044890；★福建泉州．林星福．0595—6882421；★福建泉州．汪勇光．0595—2284016；★福建泉州．黄锦清．0591—7510987；★广东韶关．杨永．0751—8857435；★广西南宁．滕伟．0771—2612291；★江苏南京．高德民．025—4402543；★贵州遵义．李宏伟．0852—8231713；★湖北襄樊．黄俊生．0710—3522821；★江西赣州．朱军．0797—8247967；★江西南昌．陈恩华．0791—6265943；★云南昆明．蔡国华．0871—3125162；★广西南宁．华寿龙．0771—2823326；★江苏镇江．马国良．0511—5222099；★河北石家庄．张明江．0311—5051638；★福建建瓯．严万国．0599—3853235；★江苏淮阴．沈耿淮．0517—3963436；★浙江衢州．郑彦宏．0570—3025798；★浙江温州．吴继鸣．0577—8347058；★湖北武汉．吴继祥．027—8864841；★湖南长沙．黄建文．0731—2297039；★云南个旧．周文波．0873—2134994、2136213；★四川成都．孙侃．028—3361193；★广东潮阳．郑武兵．0—1392710797；★大连．胡岩．0411—2810098；★新疆石河子．李军．0993—128—7946；★海南琼山．荣照明．0898—5885663；★四川万县．张攀民．0819—7541562；★吉林长春．王绰．0431—893384；★新疆焉耆．宋斌．0996322044；★浙江宁波．林文浩．0574—7720386；★辽宁抚顺．宋吉良．0413—6688471—3493……

深圳市圣嘉电脑商场

深圳联络处：(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座　联系人：苏永东(手机：0—1392948628)
联系热线：(0755)2242422、(0755)2258886 传真：(0755)2062169　E—MAIL：seega@nenpub.szptt.net.cn
广州展销部：(510150)广州市荔湾区站前路 49 号之三(广州火车站附近)
联系热线：(020)86513826　传真：(020)86513782

广告

GAME SHOP
游戏专门店

瑞格电玩

中国脉搏 中国心

REGAL TV GAME SHOP SHANGHAI

◎五星级国际电玩专卖店，已于5月4日起进驻上海市静安区，服务中外佳宾，紧邻五星级国际酒店及各国驻华大使馆区的"瑞格静安店"已开展一系列的专业优质服务，令您耳目一新的感觉。欢迎一起来体验！

◎N64主机、光碟机、新款原版美日版卡带，配件，游戏全国特齐，特强猛片：侏罗纪猎人，爆烈推土机、星球大战、星际战狐(带手柄震动器)一系列大作陆续有来，欢迎来电查询新的资料等行情。

◎SONY PLAYSTATION 新登场

新一代日本PLAYSTATION主机可直接看VCD原直读平碟，疯狂引进火爆登场，数量有限，欲购从速！

◎各种配件、零件、精品持续增加中

SS、PS液晶秘技手柄，PS液晶格斗大摇杆，PS360格英国产记忆卡，SS JVC2.0 VCD卡，光枪，方向盘，海报(7种)，KOF96，饿狼传说，街霸ZERO2进口挂布(独家引进)。

SS、PS全新激光头，各种进口专业电玩杂志，SS、PS无敌秘技金手指，银色美国纪念版超薄型GB机，及其它彩色GB机。

◎全系列SS、PS绝版老节目不惜血本疯狂引进，品种特齐特多，超乎您的想象，来分享玩友的梦想。

卢湾总店 地址：上海市黄陂南路719号 TEL/FAX：021－63744003 邮编：200025 交通：公交17、18、24、109大桥一线。	浦东分店 地址：浦东南路2370弄5号 TEL/FAX：021－63744003 邮编：200126 交通：82、86、571、574、大桥一线
静安华山店：静安区华山路498号 **邮编**：200040 TEL：021—62480100 **公交**：48、113、71、45、15、93、94、506(**乌鲁木齐华山路口**)	**邮购部地址：上海市卢湾区黄陂南路715号** **邮政编码**：200025 **联系人：蔡小姐**

雕塑无限品质是瑞格电玩长久的愿望

瑞格认为真心尊重是所有经营品质的出发点

广告

北京金太阳

游戏精品店

买的称心，用的放心，玩的开心。

超值享受

金太阳游戏精品店，作为北京四通公司授权的世嘉土星指定经销商，（挂牌）销售原装正货世嘉土星产品的同时，特为广大电玩迷长期推出系列超值原装精品，商品如下：

MD：经典原装卡梦幻之星 4 代（带原装卡合，说明书全套），仅售 70 元。（邮费 25 元）
SS：原装记忆卡（凡四通授权产品包装及实物均有防伪标志），仅售 250 元。（邮费 20 元）
PS：原装 PS 手柄（原机配带抗干扰屏蔽装置），仅售 140 元。（邮费 25 元）
PC：智冠原装光盘《金庸群侠传》、《三国英雄传》，仅售 60 元。（如邮购 1 盘加 15 元 2 盘 20 元）

本店出售风靡日本乃至亚洲的电子宠物—小鸡仔，定能让您爱不释手，欢迎来店选购或来电来信咨询。

土星经典原版盘：樱花大战（2CD），仅售 200 元
VR 战士Ⅱ、VR 战警Ⅱ、VR 对格斗之蛇、电脑战机、快打刑事、世嘉拉力、飞龙骑士Ⅱ、梦之精灵，以上仅售 150 元（以上邮费每片 15 元）
本店每周都有新上市的土星原版盘，请土星玩友前来订购。
另：本店备有 N64 新上市的十余款大作，欢迎前来选购。

特别推出　凡在本店购买世嘉卡者，本店赠送换卡证，享受换卡（5 元 + 差价）的优惠。（此条款邮购除外）

（卡带免收邮费）　**世嘉十六机、卡、GB 机、卡的门市零售参考价及邮购价目表**

台湾主板世嘉Ⅱ型机（赠卡一盘）320 元 世嘉Ⅱ型（N—P）双制式机（赠卡一盘）320 元 赠卡为记有★标（任选）	邮费 120 元	原装万信 GB 机（颜色：灰、白、黑、绿、黄、红、透明） 340 元 原装万信 GB 超薄型机（颜色：灰、黑、绿、黄、红） 460 元	邮费 40 元

世嘉 16 位卡

圣战风云（中文）	145 元	众神遗产	105 元	格斗四人组Ⅲ	85 元	★沙漠风暴Ⅲ	80 元	雷电 + 空牙 2 合	185 元
封神榜（中文）	210 元	皇帝财宝	105 元	复仇者	75 元	蚯蚓战士Ⅱ	85 元	★顶级赛车	60 元
三国Ⅳ（中文）	170 元	光之继承者	90 元	★武士魂	60 元	★沙丘魔堡	60 元	VR 赛车（原装）	125 元
新乞丐王子（中文）	225 元	梦幻模拟战Ⅱ代	95 元	★战斧Ⅴ	65 元	★阿拉丁	70 元	★赌城	55 元
太空战士（中文）	185 元	大航海时代Ⅱ	105 元	★战斧Ⅰ	45 元	★枪卡Ⅰ代	60 元	★VR 部队	55 元
大富翁（中文）	150 元	幽游白书Ⅱ	100 元	蝙蝠侠五	85 元	★枪卡Ⅱ代	65 元	火枪英雄	75 元
大航海时代（中文）	175 元	侍魂	85 元	★蜘蛛侠	60 元	狮子王Ⅰ	85 元	★真实谎言	65 元
三国Ⅲ（中文）	120 元	★十二人街霸	60 元	★忍龟	45 元	狮子王Ⅱ	115 元	★忍无可忍	70 元
信长野望霸王传（中文）	180 元	十六人街霸	160 元	★龙虎拳	70 元	★天使之翼	45 元	14 合 1	120 元
光明十字军（原装）	120 元	真人四	90 元	★音速Ⅱ	55 元	实况足球Ⅱ	75 元	骷髅行动组	75 元
新创世纪（原装）	125 元	真人摔角	90 元	★音速Ⅲ	60 元	97FIFA	85 元	★异形战士	65 元
太阁立志传	145 元	★魂斗罗	65 元	★音速Ⅳ	65 元	97NBA	85 元	★外星王子	60 元
皇帝财宝	105 元	饿狼传说Ⅱ	105 元	音速Ⅴ	85 元	★96 台球Ⅱ	55 元	★鸟人战队	60 元
梦幻争霸战	115 元	★街头快打	45 元	风中奇缘	85 元	★米格 29	60 元	★篮球飞人	65 元
光明十字军	80 元	豪血寺一族	135 元	玩具总动员	90 元	★空牙	70 元		
三国列传 2 合 1	110 元	VR 战士 2	90 元	★沙漠风暴Ⅰ	70 元	★F1 赛车	60 元		
光明与黑暗古老封印	110 元	★七龙珠	70 元	★沙漠风暴Ⅱ	75 元	★0 林赛车	60 元		

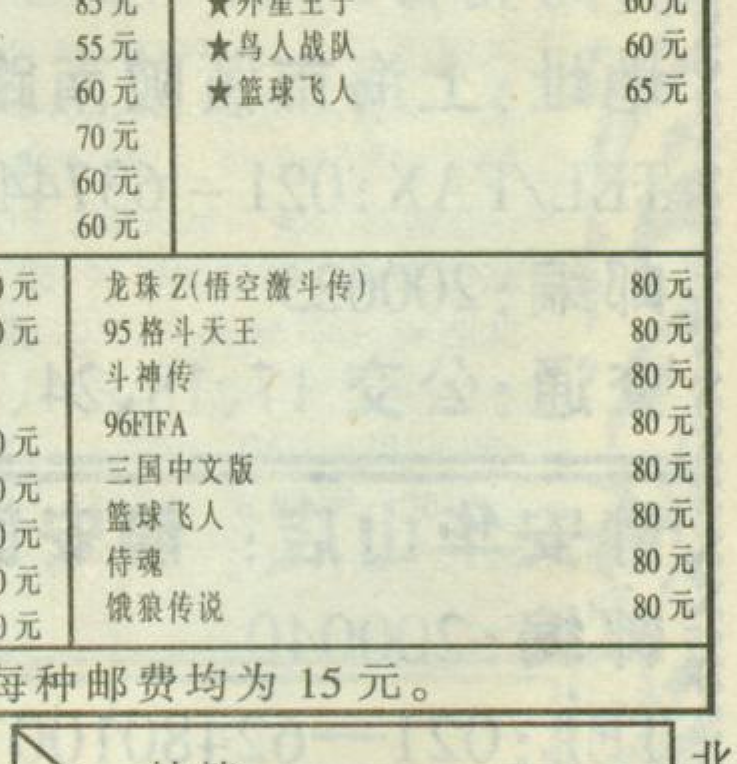
GB 卡

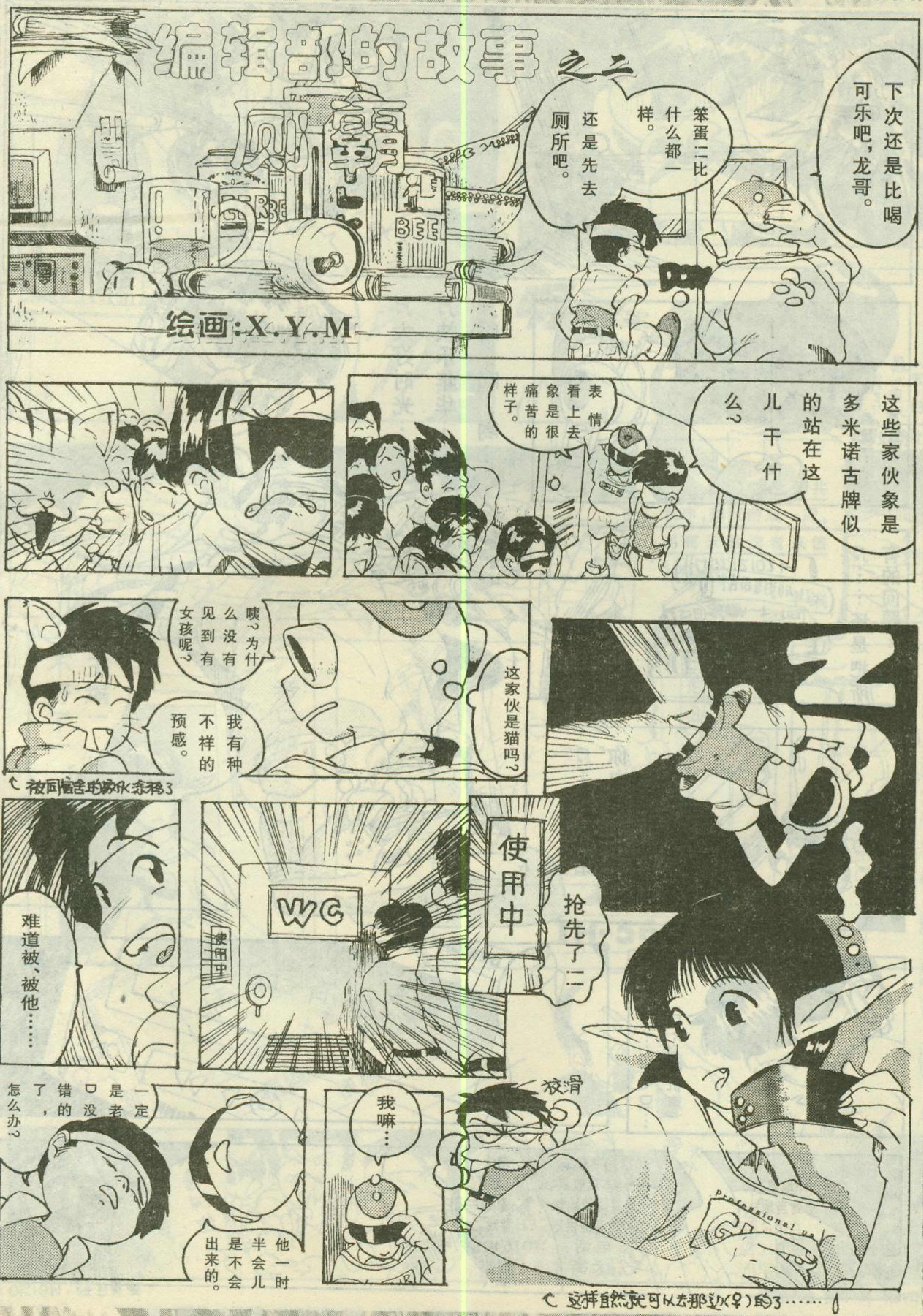
GB14 合 1：大金刚Ⅱ代、信长野望、金货玛莉 2	190 元	GB12 合 1（斩红郎、95 格斗天王、金刚战士）	160 元	龙珠 Z（悟空激斗传）	80 元
GB10 合 1（斩红郎、饿狼传说、幽游白书）	170 元	GB15 合 1（天使之翼、灌篮高手、女神转生外传Ⅱ）	180 元	95 格斗天王	80 元
GB5 合 1（带玛莉欧 3、七龙珠 Z、三国中文版）	160 元	**GB 单卡：**		斗神传	80 元
GB6 合 1（带大金刚、第二次机器人大战、圣剑传说）	160 元	口袋怪物	130 元	96FIFA	80 元
GB7 合 1（带三国中文版、七龙珠、吞食天地）	160 元	第二次机器人大战	90 元	三国中文版	80 元
GB7 合 1（带大金刚、光之继承者、吞食天地）	160 元	斩红郎无双剑	80 元	篮球飞人	80 元
GB8 合 1（魔法骑士 2、信长野望）	160 元	蜡笔小新	80 元	侍魂	80 元
GB11 合 1（斩红郎、96FIFA、灌篮高手）	160 元	玛莉三代	80 元	饿狼传说	80 元

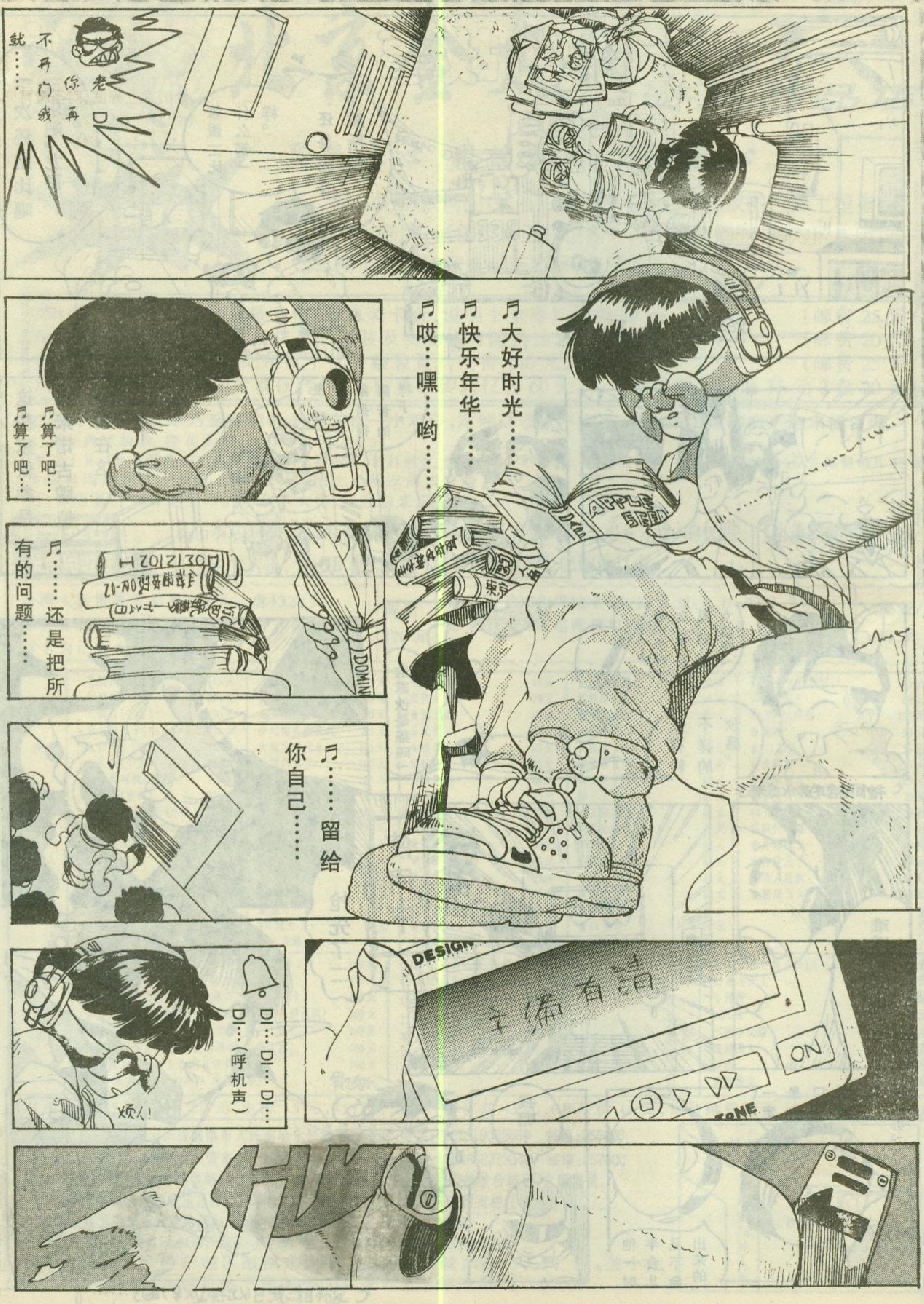
GB 放大镜 25 元，皮套 20 元，电源 15 元，对打线 20 元，扩音器 45 元，GB 手柄 15 元，每种邮费均为 15 元。

本店特约连锁经销商： 山东省淄博市人民商场永兴游戏门市部　电话：(0533)9032660　邮编：255000
（经销以上商品）　山东省东营市新产品推广中心　电话：(0546)8223040　邮编：257000

注：本店为外地邮购者提供邮政快件服务，本店收到您汇款后，商品经检验合格后，立即发货。
（邮购请到当地邮电局办理汇款手续，并写清地址姓名，邮编，并在附言栏注明所购商品）。
本店继续为广大电玩迷特别是 SS、PS 初玩者提供周六、日游戏咨询。
（咨询）电话：(010)64042473　传真电话：(010)64011395
（邮购）地址：北京市东城区鼓楼东大街 136 号（收款）联系人：周 伟、关小姐
（乘 107 路电车宝钞胡同站下车向东 100 米即是）邮政编码：100009




编辑部的故事之二
厕霸
绘画:X.Y.M
下次还是比喝可乐吧，龙哥。
笨蛋二比什么都一样。还是先去厕所吧。
这些家伙象是多米诺古牌似的站在这儿干什么？
表情看上去象是很痛苦的样子。
这家伙是猫吗？
咦？为什么没有见到有女孩呢？
我有种不祥的预感。
使用中
抢先了二
WC
难道被、被他……
一定是老口没错的了，怎么办？
他一时半会儿是不会出来的。
我嘛……
狡猾
这样自然就可以去那边(♀)的了……


老D你再不开门我就……
♬大好时光……
♬快乐年华……
♬哎……嘿……哟……
♬算了吧……
♬算了吧……
♬……还是把所有的问题……
♬……留给你自己……
DI…DI…DI…DI…（呼机声）
烦人!
主编有請
ON
APPLE SEED

编辑部的故事Ⅱ——厕霸



ORION·蛇目茱雯

GUNMU·DOCTOR·NOVE

"人间五十年"之十五

前田庆次

文/一心



玩是人的天性,而在我们周围,禁止别人玩的人很多,教会别人玩的人却很少,我们正想做一些工作。

有一套经过汉化的日本漫画书《花之庆次》,不知诸位是否看过。不过即使没有,在《天翔记》、《太阁立志传》中,前田庆次的大名给诸位一定留下过很深的印象。从中国翻译的资料来看,小说有司马辽太郎的《丰臣家的人们》,历史读物有铃木良一的《丰臣秀吉》,其他能够了解一个战国人物的,只有原哲夫漫画的《花之庆次》了。今天我把我所知的前田庆次的生平介绍给大家,有兴趣的玩家不妨去找一下这套书,翻翻看看。

所谓的倾奇,书中是这样解释的:"喜欢奇异姿态,爱好离奇举动和怪行为","真正的倾奇者,为了自己的惯例,可以豁出性命"。前田庆次是一个放荡不羁的人,人人害怕的太阁秀吉,他也不放在眼里。即使豁出性命,也不会做自己不愿做的事,所谓"第一",可能是指当时这样的敢做敢为,不畏权贵的人不多吧。

前田庆次,大名叫做前田庆次郎利太,也有人写作利大,通常人们把郎字省略,称其为前田庆次。不但被称为是"战国第一倾奇者",也有人称前田庆次为战国之阔步者,战国快乐的豪杰。运气、智慧都不错,武艺超群,精通学问、诗歌,拥有大大名的才干却始终只是一介浪人。经历了多次失败的战争而始终没有负伤,当世少有的七十三岁高寿,他的一生始终充满着传奇色彩。日本历来发出过"如果我象前田庆次一样自由就好了"的感叹,并写成散文的有名作家很多。

天文二年(1533年),前田庆次出生于近江国,父亲就是后来成为织田四天王之一的泷川一益。日本的古代的忍者有两大圣地,一是伊贺国,一是南近江的甲贺郡。伊贺忍者的代表人物是百地丹波,而甲贺忍者的代表人物就是铁炮强手泷川一益,而当时泷川一益还是一个在近江飘泊的浪人。后来,庆次被过继到了尾张的荒子村土豪前田家,做了前田利久(前田利家的哥哥)的养子。

前田利久是家中的长子,自然继承了家业,而后的继承人也理当是养子前田庆次。但是,前田利家由于是织田信长的侧近出身,所以最后信长命令由前田利家继承前田家荒子城二万石的领地,不但庆次的将来没了,就连养父前田利久也变成了浪人。要知道,当时二万石的领地对于家臣来说是非常大的。事情发生在永禄十二年(1569),这对庆次打击很大,也正是从此开始对武家社会所谓的秩序产生不满的。

庆次的亲生父亲泷川一益在进攻斋藤的时候已加入了织田,正好这时(永禄十二年),在伊势的进攻中立了大功,成为了尾张蟹江城主,前田利久父子转而依赖于一益的门下。

天正二年(1574),织田信长又把伊势北部给了泷川一益,泷川移居长岛。天正十年(1582),泷川为进攻武田的先锋。由于一系列的功绩,泷川一益后来被任命为厩桥城城主,赏赐信浓、上野二国。当时,泷川向信长要求奖赏密藏的茶器珠光小茄子,但是信长没有答应,作为补偿,信长给予了泷川一益关东管领的头衔。

但是,泷川的运势随着本能寺之变而急剧下降。信长死后,关东管领泷川一益以及信长的旧领遭到上杉、北条、德川的围攻,神流川之战泷川败给北条以后,泷川逃回领地伊势。一年以后的贱岳合战,泷川追随柴田胜家,都先后被丰臣秀吉击败,泷川最后在越后大野失意地死去。

前田利久父子只能再回去跟随前田利家,但是利久、利家兄弟的关系一直都不和睦。

天正十三年(1585),越中佐佐成政反叛,领有加贺、能登的前田利家奉命首先攻击,前田庆次也在阵中。战斗中前田庆次大喊:"我的枪法第一!"然后骑着爱马"松风"在敌阵前溜来溜去,敌将都敢怒不敢言。过了许久,终于有一将冲出,两人先在马上大战,后来又跳下马,脱了盔甲继续大战,过了很长时间,最后庆次终于将敌将俘获。人们都以为庆次会割下对方的首级,但是庆次由于爱惜敌将也是勇武非凡,就把他放了。前田利家对此很不高兴。天正十五年(1587),庆次的养父前田利久病亡,庆次离开了前田家,来到上杉家。

随后一直到1605年死,前田庆次一直都是在上杉家度过的。

责编/北尤

南京 世家游戏机商店 兴达游戏机商店 连锁

游戏机

原装世家土星(原装手柄 .AV、电源线,可直读 IC、电池)	1500 元
索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线,可直读、原装碟)	1950 元
原装博士 7 代 + 美版(N 制) + 双手柄 + 双电源	1550 元
原装博士 7 代 + 日版(N 制) + 双原装手柄 + 双电源	1750 元
博士 7 代专用光碟机 + 5 张光碟至新款节目	1450 元
进口世家Ⅱ型机(双手柄,AV 线,电源、制转盒)	310 元
迷你型超薄 GB 手掌机(须购卡)	450 元
世家 G.G 彩色手掌机(送卡叁盘)	950 元
任天堂 G.B 手掌机 + 原装电池肆节(须购卡)	340 元

游戏配件

土星原装手柄	120 元	万用大制转	180 元	GB 对打线	30 元
土星原装记忆卡	250 元	PS 记忆卡(原)	180 元	GB 手柄	15 元
土星 8M 记忆卡	140 元	PS 机 RGB 线	50 元	GB 充电锂电池	100 元
土星枪(组)	140 元	PS 原装手柄	150 元	PS 光枪	160 元
土星枪(原)	260 元	PS 组装手柄	80 元	土星加速卡	120 元
土星电影卡	1050 元	PS 原装制转	130 元	土星方向盘(原)	410 元
土星制转	130 元	PS 机 S 端子线	50 元	世嘉 6 健小手柄	25 元
土星 RGB 线	50 元	GB 放大镜	30 元	土星光头	450 元
土星原装大摇杆	380 元	GB 电源	20 元	PS 光驱	650 元

优质高密 1.44M 彩盘(进口),每片 1.70 元(50 片起售)。代客拷贝超任游戏每片 1 元,超任目录 5 元,承接土星、PS 改机业务,可直读碟。☆新到几百种土星、PS 新款光碟游戏,保证低价,5 张起邮。现备有详细目录,请函索或电询。电话:025-5612618(传真)。为了提高速度,请写好回信名址,贴足邮票即寄。

GB 手掌机卡带

36 合 1(95 格斗天王　灌篮高手 2 代(4M)　轰炸队 3 代　米奇老鼠等)	185 元
7 合 1(三国志 2 中文版　七龙珠　吞食天地　玛莉医生　方块等)	190 元
14 合 1(大金钢 2　第二次机械人大战　三国志中文　圣剑传说　女神转生外传Ⅱ　吞食天地　J 联盟足球　隐忍继者　魔法阵　复活邪神　信长野望)	240 元
9 合 1(大金钢　第二次机械人大战　玛莉兄弟 3 代　吞食天地　蜡笔小新等)	200 元
13 合 1(中国快打　95 格斗　激龟忍者 3 代　轰炸队Ⅳ　幸运猴子　玛莉兄弟)	185 元
8 合 1(大金钢　卡比之星 足球　复活邪种 3　魔法骑士 2　信长野望)	195 元
12 合 1 E(95 格斗天王　灌篮高手 2(4M)　轰炸队 3 代　蜡笔小新 6 代　雪人等)	185 元
25 合 1(斩红郎　95 格斗天王　灌篮高手 2　美少女战士　幽游白书 4 代 七龙珠 Z)	200 元
6 合 1(灌篮高手 2　幽游白书 4　蜡笔小新 4　超级运动员　坦克大战等)	120 元
12 合 1(斗神传　灌篮高手 2 . 剑勇传说　幽游白书 4　蜡笔小新 4　唐老鸭)	180 元
18 合 1(95 格斗天王　幽游白书 1、2、3、4 代　植物岛　彩云岛　疯狂机车赛等)	185 元
8 合 1(95 格斗天王　美少女战士　蜡笔小新 6　幽游白书 4　剑勇传说　轰炸等)	180 元
15 合 1(真人快打 3　狮子王　沙漠风暴　阿拉丁赛车　花式撞球　保龄球)	185 元
13 合 1(斩红郎　大金钢 3　格斗天王 95　金刚战士 2　幽游白书 4　洛克人 玛莉等)	210 元
24 合 1(快打旋风 2　七龙珠 2　美少女 2　灌篮高手 2　魂斗罗　太空战机等)	185 元
11 合 1(侍魂 3　格斗天王 95　FIFA96　灌篮高手 2　洛克人 5　狮子王　)	230 元
10 合 1(侍魂 3　95 格斗天王　饿狼传说 2　快打旋风 2　英雄榜 2　幽游白书 2.4 代)	230 元
19 合 1(中国快打　95 格斗天王　玩具王国　亚特兰大奥运 `轰炸队 3　蜡笔小新 4.5.6 代　金钢战士Ⅱ　美少女战士 R　唐老鸭　玛莉兄弟　玛莉医生　打砖块　)	230 元
单卡:幽游白书 4 代　饿狼传说　世界英雄	85 元
三国志中文版　第二次机械人大战　灌篮高手	95 元

地址

①南京市中央门韶山路 104——25 号(南京商厦旁,向东 50 米,不过铁道)
电话:025-5612618　　陈先生　徐小姐
②南京市夫子庙瞻园路,来燕桥 2 号亭,兴达商店　电话:025-2248772
邮购部:南京市建康路邮局 01 号信箱(收)。邮编:210001　查询电话:025-5612618(传真)
批发热线:025-9048562　范先生　传真:025-2212108　BP:025－996 呼 9048562(中文)

注:以上价格不含邮费。由于广告定稿时间限制,可能会和当时售价有出入,以电询为准。

北京腾达游戏

原装超任套机(十张盘)1780元邮费150元　世嘉 MD Ⅱ型机 290元 100%兼容 邮费90元　土星手柄原装170元　组装90元　土星组装枪220元
土星3D手柄290元　土星连发手柄90元　土星记忆卡310元　土星电源50元　土星遥控手柄235元　土星专用制转135元　土星记忆卡(原)300元　PS记忆卡130元

世嘉卡：

SLG 及 RPG 类

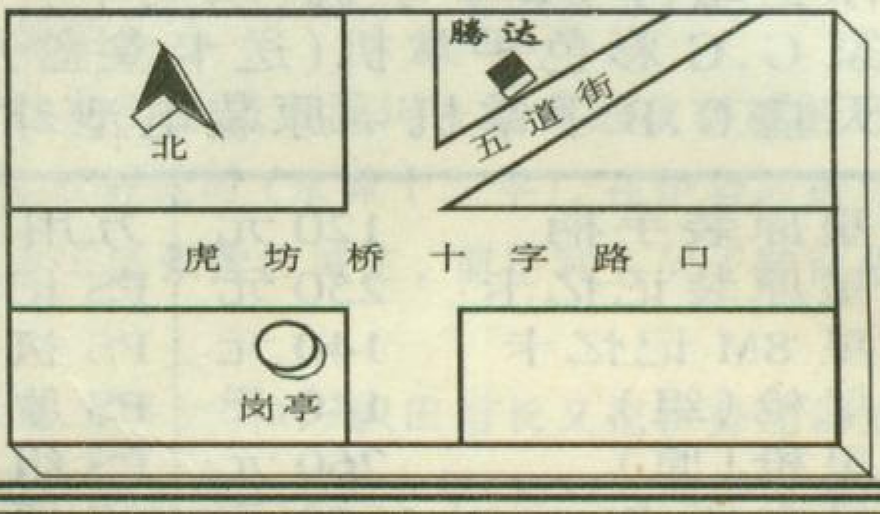
新超级大战	125
新乞丐王子(中文)	200
三国Ⅲ(中文)	120
三国加大战(合卡)中文	120
光明十字军(原装)	130
信长野望	120
悟空外传(中文)	120
沙丘	50
皇帝财宝	125
大富翁(中文)	145
新创世纪	110
水浒传(中文)	205
大航海(中文)	170
大航海Ⅱ	105
众神遗产	100
太空战士(中文)	180
梦幻之星Ⅳ	90
梦幻模拟战Ⅱ	90
光之继承者	90
石中剑	150
圣骑士战记(原)	50
封神榜(中文)	200
杨家将(中文)	150
三国Ⅲ+斩(中文)	135

ACT 类

豪血寺	120
真人快打四	80
龙虎拳	60
WWF 摔角Ⅱ代	80
16人街霸	170
饿狼Ⅱ	80
七龙珠(原)	70
七龙珠	60
DOOM	60
12人街霸	55
侍魂	80
幽白Ⅱ	80
漫画地带	60
狮子王	85
索尼克 3D 版	60
索尼克四代	65
格斗四人组Ⅱ	60
格斗四人组Ⅲ	80
风中奇缘	85
玩具总动员	80
原子超人	60
原子超人Ⅱ	80
战斧Ⅲ	50
侏罗纪Ⅱ	60
异形战士	55
唐老鸭外传(24M)	80
复仇者	60
X—MEN Ⅱ	65
恐龙快打	85
七喜小子	60
索尼克Ⅲ	55
VR 战士Ⅱ	75
魂斗罗	60
丛林日记	65
蚯蚓战士Ⅱ	80
阿拉丁	65
割喉岛	50
蚂蚁战士(原)	140
忍Ⅱ	55
鸟人战队	70
小鸟贝贝	60
终级战役	65
蜡笔小新(原)	100
台球	50
真实谎言	60
蝙蝠侠与罗宾	65
机车王Ⅱ	70
机车王Ⅲ	70
顶级赛车	55
疯狂赛车	60
F1 赛车	60
追踪 HQ 合卡	70
文素赛车	70
蜘蛛侠	70
美少女战士	70
海豚Ⅱ	60
97足球(记忆)	80
97篮球(记忆)	80
篮球飞人	55
实况足球	70

邮费一盘15
两盘20 三盘以上25

超任带节目一级软盘每张3元,邮购30张起邮,邮费20元
邮费:手柄15元/个,枪类30元/把



注：乘车路线：可乘6路、53路、102路、23路、15路、14路、25路、45路到虎坊桥站下车。

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街15号　邮编:100050
电话:(010)63153732　联系人:杨诺宾

湖南　华明电子电器专门店　长沙

土星机(日本原装)	1550元	土星原装手柄	150元
土星机(中国版)	1450元	土星组装手柄	45元
索尼机	1980元	索尼原装手柄	150元
超任(原)+博士7	1700元	索尼组装手柄	80元
超任(原)+博士7	1400元	土星枪	260元
世嘉Ⅱ型机	260元	土星专用制转	120元
GB 机	340元	索尼专用制转	120元
土星记忆卡	260元	土星、索尼 RGB 线	30元
PS 记忆卡	120元	GB 卡	70—180元
土星光头	450元	土星、索尼游戏节目品种全	
索尼光头	500元		

提供 GC—05 型华宇街机管理器价格从优。
承接土星、索尼机及光头修理,收费合理。
以上产品批发,欢迎来人、来电洽谈。

邮购部地址:长沙车站路附37号 长沙电器城湘粤电器商行
(长沙东站出站口往前走100米过马路即到)
电话:2294835、5461253　联系人:龚先生　邮编:410001
技术维修部 电话:2285699

SNK 机皇专营

主机1680元　大摇杆360元　节目均180元

★1990年节目	忍者命令	世界英雄 2JET	超铁战机
麻将狂列传	巨兽之王2	★1995年节目	神凰拳
拉迪	得点王1	天外魔境真传	96格斗之王
忍者之战	龙虎之拳1	四国战机3	五人足球
战争1975	橄榄球2	银河战机	魔法水珠
魔法之路	★1993年节目	SNK 特集	万能战车
顶级高尔夫	战国传承2	得点王3	最后冠军
橄榄球	侍魂1	世界英雄完美版	NEO 赛车
超级间谍	职业角斗	明星麻将	霸王忍法贴
★1991年节目	世界英雄2	宇宙异生物	★1997年节目
机器人足球	★1994年节目	ADK 世界	天草降临
十字剑手1	雀神传说	十字剑手2	格斗之王资料版
终极战机	龙虎之拳2	95格斗之王	闪亮鬼怪星
汽车拉力	四国战机2	饿狼传说3	饿狼传说5
战国传承1	94格斗之王	风云默示录	★97年预售节目
美式足球	风雨兄弟	斩红郎无双剑	真说武士道烈传
燃烧格斗	泡泡龙	双截龙	赛马2
战略机器人	沙滩飞碟	格斗之王问答	得点王4
异形扫击	街头篮球	将棋	97风云
★1992年节目	斗士历史	★1996年节目	QP
饿狼传说2	得点王2	龙虎拳外传	

SS、PS 原版节目 50—120元　原版 MD 卡 80元
主机邮费80元;摇杆邮费20元;节目5盘之内邮费均20元

邮购地址:西安市长安北路30号4楼5室
邮编:710061　收款人:蔡海

邮购热线:029—5247468

成都华峰电脑部

品名	配置	优惠价	邮费	品名	优惠价	邮费
土星机(直读)	一只原装手掣、原装碟、火牛、AV 线	1650	65	索尼方向盘	450	70
索尼机(5500 型、直读)	一只原装手掣、一只格斗手掣、火牛、AV 线	2120	65	土星、索尼、N64 位机共用方向盘	680	80
任天堂 N64 位机	一只原装手掣、一个原装卡、火牛、AV 线	2690	70	土星、索尼带显示屏、记忆手掣	290	25
超任 + 博士七代磁碟机(32M)	二只原装手掣、双线火牛、AV 线,送 32M 节目一个	1680	85	土星仿原装手掣	55	25
超任 + 龙Ⅲ磁碟机(32M)	二只原装手掣、双线火牛、AV 线,送 32M 节目一个	1580	85	索尼组装手掣	58	25
超任组装 + 龙Ⅲ磁碟机(32M)	二只手掣、双线火牛、AV 线,送 32M 节目一个	1390	85	土星、索尼 S 端子线	85	15
超任原装日版主机	二只原装手掣、火牛、AV 线	890	65	土星原装记忆卡	350	25
超任组装美版主机	二只手掣、火牛、AV 线	720	65	索尼原装记忆卡	248	20
博士七代磁碟机(32M)	香港邦谷公司	820	35	土星原装手掣	110	25
龙Ⅲ磁碟机(32M)	香港	720	35	索尼原装手掣	130	25
超任博士七代专用光碟机	配火牛、接口电缆线	980	65	土星组装记忆卡	160	25
超任光碟节目	4 张原装光碟 + 全新金碟	390	30	索尼组装记忆卡	170	15
索尼原装光电枪		320	35	超任 3.5 寸空白磁盘(50 片起)	2 元/片	20
土星原装光电枪		380	35	超任磁盘(含节目)(50 片起)	3.50 元/片	20
土星原装方向盘		520	80	任天堂 GAME BOY 手持机	350	30
土星港装方向盘		420	65	《电脑战机》专用大手掣	350	45

除以上品种外,本部还备有大量特新、特流行之土星、索尼节目数百种之多,同时还常年经营各种次世代机的周边配件,由于篇幅限制不尽列述,欢迎各地玩友、商家来信来电查询。以上邮费为普通件,如需特快专递,邮资加倍。

特别推荐街皇土星、索尼街机转换板(不用手掣、换节目不换 FC、屏幕显示),价格 1080 元,邮费 80 元。

地址:成都市人民中路二段 51 号新 29 号(省检查院大门北侧)
电话:(028)6753488
　　(028)6746558—6936
传真:(028)7763605
传呼:126—091108
联系人:王莉　　邮编:610031

城隍庙经营部地址:成都市城隍庙电子市场十二交易区 51—53 档
电话:(028)3399806—51—53 档
　　(028)3112715(夜间)
传呼:126—101355
邮编:610081
联系人:吴红

广州经营部地址:广州市西堤二马路 8 号南太日用工业品批发市场 A012—2 档
电话:(020)81923947
　　(020)81585638(夜间)
手机:01392262951
传呼:95959—30058　传真:(020)81585638
联系人:蔡杰峰　　邮编:510130

哈尔滨 现代电子

暑假优惠酬宾

现货供应:土星(SS)、索尼(PS)
3DO、VB、GB、GG、GT
超任 + 博士 7 磁碟机
及周边设备、游戏机配件、各种游戏软件

二手货市场:代换代卖各种游戏机、
各种光盘、卡带游戏软件
维修各种游戏机

承接光盘游戏改街机业务

质优价廉与优质的售后服务为我们的经营宗旨欢迎来函索取详细资料(资料费 5 元)

地址:哈尔滨市道里区红专街 48 号现代电子经销部
邮编:150010　　联系人:高毅 张戈
电话:0451—4686823

上海 音速小星

永保特色■土星组合—价格特优
■旧机换新—避免浪费
■换卡租卡—方便予您
■品种齐全—看看、问问不买没关系

总店地址:上海市武宁路 178 号(近中山北路)
电话:(021)-62570100×5101
交通:40、63、94、16、105、106(沪西工人文化宫站)
分店地址:上海市宜川路 109 号
电话:(021)-56090923　交通:40、128、224、47、78

BT HRB 中国·哈尔滨

奔腾电子

★专业批发零售：SS、PS、N64、SNK 等次世代主机，同时备有各种档次 SFC、MD 机及 GG、GB 手掌机。

★各种游戏机软件、攻关资料。

★游戏机配件大全。

★二手货市场、损坏机修复。

重要提示 本部哈尔滨仅此一家，绝无分店!!!!

本部质优价廉、信誉第一！

来函请寄：哈尔滨市奔腾电子经销部

地址：哈尔滨市南岗区人和街 97 号　邮编：150001

电话：(0451)2619605　联系人：赵鸿鹏　赵平胜

上海 GAME 霸王馆

连锁专卖店

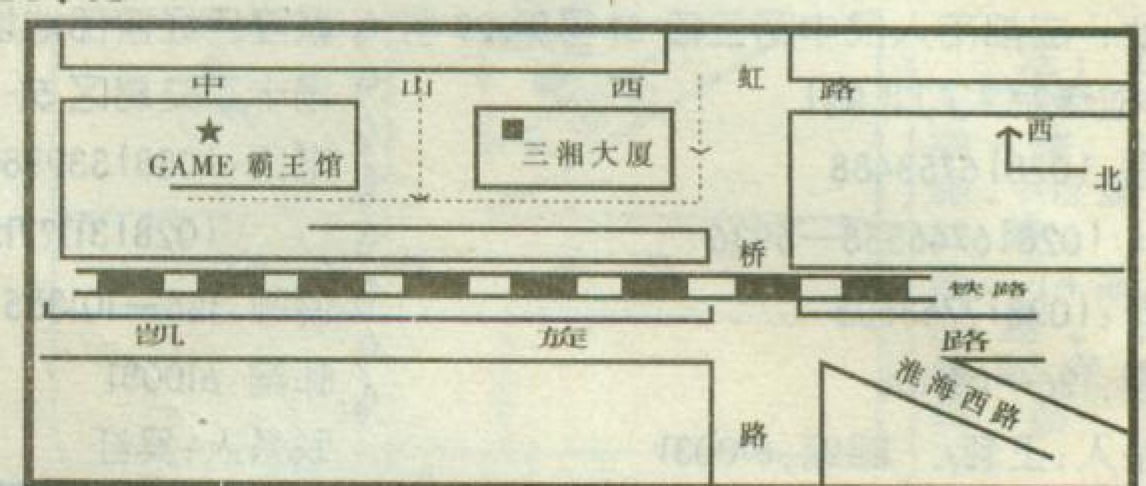
经营：各类次世代主机
各机种的周边配件
GB 及多款对应游戏
世嘉 16 位机及配件
PC GAME
提供游戏攻略

所有软件均以低价出售

实实在在的价格，实实在在的货品

虹桥店：
上海虹桥路 996 弄新虹市场 52 号房
电话：(021)62195280
联系人：裴先生
交通：113、72、73、911、126、48

江宁店：
上海江宁路 933 号（近玉佛寺）
电话：(021)62766391
联系人：王先生
欢迎来电垂询！



湖南省郴州市奋斗乐玩友俱乐部告广大玩友：

暑期在我部购机、卡一律赠送精美礼品一份，原一年只需付 20 元会费免费玩卡不变，入会会员另有特殊待遇；凡购机者另可多送一盘软件，购软件则免收邮费。

土星机（日本原装）1600/台赠原装碟 2 张
索尼机（日本原装）2200/台赠原装碟 2 张
N64 机（日本原装）2000/台赠原装卡带 2 盒
世嘉主机 Ⅰ 型（台产）350 元/台赠卡 2 盒，530 元/台赠 24M 以上卡带 3 盒
世嘉主机 Ⅱ 型（台产）330 元/台赠卡 2 盒，510 元/台赠 24M 以上卡带 3 盒
世嘉 JET 机（日本原装）500 元/台赠卡 2 盒。
日本原装 GAME CEAR 彩色机 760 元/台赠原装卡 3 盒，对打线一根。
GAME BOY（日本原装）340 元/台。GAME BOY（超薄）480 元/台。

请广大玩友注意：凡购机卡时，请随时与我商行保持联系，因我商行会根据市场行情随时下调价格，我商行每隔三日均有土星，索尼新节目，请经常向我商行索取新款节目单，回邮请附上回邮票及信封。

因我商行邮购工作量大，请玩友邮购时切记写清自己的详细地址，购软件则多写几个备选节目。

****

邮寄地址：湖南省郴州市解放路 93 号　（奋斗乐商行）
邮编：423000　联系人：伍斌
电话：0735—2263867　伍斌
夜间电话：0735—2236258　吴志坚

开业 天津任天龙吉利店开业 大吉

（吉利大厦正对过）

特别推荐：超任游戏金手指磁盘，内含 108 个游戏金手指 25 元/片

八里台店开展换卡业务，凡购机卡一次，免费换卡一次

世嘉Ⅱ型（双制，送卡 3 片）	450	GB 摇杆	20
GB 机（原装）	345	GB 皮套	25
GG 机（送卡一片）	820	GB 放大镜	30
超任一套（博士七、双手柄）	1650	GB 电源	30
土星机（直读、原装）	1620	PS 机（直读）	2180
SUPER GAME BOY 超任联机器	380		

邮费机器 15 元，卡带、配件免邮费

GB 卡	价格
10×1（斩红郎、95 格斗、饿狼Ⅱ、街霸、世界英雄）	210
14×1（大金刚、第二次机器人、圣剑传说、三国中文、转生）	220
13×1（斩红郎、大金刚 3、95 格斗、金刚战士、幽游白书）	150
13×1（斗神传、悟空激斗传、第二次机器人、玛丽）	150
18×1（95 格斗、幽游白书 1.2.3.4 代、植物岛、彩虹岛）	150
19×1（侍魂 3、97FIFA、F15 战机、饿狼、玛丽）	150
6×1（大金刚、第二次机器人、圣剑传说、玛莉Ⅱ）	150
28×1（侍魂 3、格斗中国人、95 格斗、超级爆破 4）	150
10×1（95 格斗、玛丽 3、三国中文、吞食天地）	150
7×1（大金刚、95J 联盟、隐忍、吞食天地、三国）	150
16×1（口袋魔鬼、95 格斗、玛丽）	160

另有大量 GB 合卡 8×1、32×1、108×1 等 90 元每片
GB 单卡　口袋魔鬼 130　风来的西林 130　第二次机器人 80
玛丽 3 代 70　洛克人 5 代 70　悟空激斗传 70　斩红郎 70
本店另备有百余种 GB 卡、世嘉卡、FC 文字卡，品种全、价格优惠
新款 GB 卡详细目录 来信 1 元索取

本店地址：天津吴家窖大街 87 号 师大北门旁　电话：23539401
吉利店：天津和平区哈尔滨道 184 号　（吉利大厦正对过）
邮购地址：天津河西区宾西路西园西里 31 栋 501　林方收
电话：28357505　邮编：300061

北京新亚游戏专营店邮购价目表

一、世嘉卡邮购价目表(有效期 97 年 6 月 15 日～97 年 7 月 15 日)(单位:元)

	名称	价格	名称	价格	名称	价格
世嘉 SLG 战略	大航海Ⅱ	80	光明十字军	85	信长野望	110
	三国Ⅲ(日文)	110	新超级战略	140	新创世纪(原装)	100
	战斗传说(原装)	90	光明力量Ⅲ(皇帝的财宝)	115	三国Ⅲ(全中文+斩夜叉)	120
	太空战士(中文)	170	光明与黑暗Ⅱ之众神遗产	110	三国Ⅰ+Ⅱ	120
	三国Ⅲ(全中文版)	100	太阁立志传	120	特殊部队 357	110
世嘉 FGT 格斗	豪血寺一族	110	真人快打Ⅱ	105	龙虎之拳	60
	WWF 摔角	85	恐龙大对决	100	蛮人争霸战	130
	16 人街霸(40M)	150	饿狼传说	100	武士魂Ⅱ	50
	七龙珠	60	真人快打Ⅲ	90	真人摔角	130
	VR 部队	60	幽游白书(魔强统一战)	90	侍魂	90
	街霸 12 人	60	毁灭警官(DOOM)	65	漫画地带	60
世嘉 PUZ 智力	沙漠风暴Ⅰ	50	悟空外传	100	沙丘魔堡	55
	MIG29	60	F—15	50	IQ 连环炮(原装)	80
	F22+	75	扑克 5 合 1	125	大富翁(中文)	140
	赌城	45	亚瑟传说	130	沙漠风暴Ⅲ	65
	沙漠风暴Ⅱ	65	坦克(坐舱式)	50		
世嘉 RAC 赛车	VR 赛车(原装)	110	疯狂大赛车+GP 赛车	80	摇滚赛车	60
	印地赛车	70	机车大赛	50	O 林赛车	60
	疯狂赛车	70	顶级赛车	50	摩洛哥赛车Ⅱ	50
世嘉 ACT 动作	音速Ⅱ	50	阿拉丁	60	美少女战士	65
	音速Ⅲ	65	丛林冒险	65	狮子王	80
	音速Ⅳ	60	蝙蝠侠四代	80	唐老鸭大冒险	85
	侏罗纪公园Ⅱ	60	魔界大法师	80	蚯蚓战士Ⅰ或Ⅱ	80
	忍无可忍	70	格斗四人组Ⅱ	85	格斗四人组Ⅲ	90
	变形侠医	80	轰天雷(复仇者)	65	X—MEN Ⅱ	60
	鸟人战队电影版	60	风中奇缘	70	魔界使者	80
	忍者Ⅲ	55	七喜Ⅱ	80	雅特兄弟	90
	玩具总动员	90	原子超人	80	革命大道	80
	环保尖兵	50	越空狂龙	65	骷髅行动组	85
	蝙蝠侠与罗宾	75	火烧赤壁	100	战斧Ⅲ	50
	战斧 4	85	兔宝宝	25	迅雷行动	75
世嘉 SHT 射击	机械战警Ⅳ	60	枪卡Ⅰ	65	红色战区	70
	魂斗罗	60	真实的谎言	70	星际骑兵	65
	异形战士	60	空牙	60	机械战警Ⅲ	55
体育	96FIFA 足球(记忆)	70	96NBA 篮球(记忆)	70	篮球飞人	60
世嘉 RPG 模拟	梦幻之星Ⅳ	60	英雄传说(记忆良好)	60	梦幻模拟战Ⅱ	85
	光之继承者	90	光明力量Ⅱ(ちえ的封印)	80	大航海(中文)	145
世嘉 新卡 推荐	真人快打Ⅳ	95	信长野望(中文版)	140	97 篮球(记忆)	80
	三国Ⅲ+信长野望(全中文版二合一)	215	实况足球	65	梦幻争霸战	120
	新乞丐王子	175	模拟公园	110	大海战	120
	DTOI	130	音速Ⅴ	85	VR 战士 2	85
	滑铁卢战役	110	封神榜(中文)	210	水浒传(中文)	220
	97FIFA 足球(记忆)	70	信长野望霸王传(全中文)	170	三国Ⅳ(中文)	175

特价 FC 八位卡

三国Ⅱ	85 元	圣火徽章Ⅱ	95 元
三国Ⅲ	65 元	第四次机器人大战	95 元
三国Ⅴ	75 元	封神榜	75 元
重装机兵(中文)	80 元	热血系列 8 合 1	85 元
荆轲新传(中文)	65 元	狮子王 7 合 1	80 元
圣火烈传(中文)	65 元	幽游白书四代+饿狼传说(32 人)	70 元
吞食天地Ⅳ(中文)	90 元		
太空战士Ⅲ	85 元	强卡组合 4 合 1	75 元
勇者斗恶龙Ⅲ	85 元	16 合 1 卡王强卡系列	120 元
勇者斗恶龙Ⅳ	85 元		
圣火徽章Ⅰ	75 元		

GB 卡带

GB5 合 1(真人Ⅲ、饿狼Ⅱ等) 110 元
GB5 合 1(斗神传、大金刚、玛莉 3、三国(中文)、七龙珠等) 135 元
GB6 合 1(大金刚、第二次机器人大战等) 135 元
GB7 合 1(大金刚、J 足球、吞食、三国等) 120 元
GB7 合 1(三国中文、七龙珠、吞食等) 120 元
GB8 合 1(三国中文、吞食、第二次机器人、信长野望等) 135 元
GB9 合 1(大金刚、第二次机器人等) 135 元
GB10 合 1(斩红郎、95 格斗、饿狼 2、快打 2、英雄榜 2、白书等) 155 元
GB11 合 1(斩红郎、95 格斗、96 足球、灌篮高手、狮子王等) 155 元
GB12 合 1(真人Ⅲ、三国志等) 120 元
GB12 合 1(侍魂、狮子王等) 110 元
GB12 合 1(95 格斗、斗神传) 110 元
GB13 合 1(斩红郎、大金刚 3、95 格斗、幽幽白书等) 155 元
GB13 合 1(斗神传、七龙珠、第二次机器人、金刚战士Ⅲ等) 120 元
GB14 合 1(大金刚 2、第二次机器人、玛莉 5、三国中文、J 足球、吞食、女神转生Ⅱ、信长野望等) 170 元
GB14 合 1(斩红郎、95 格斗等) 110 元
GB15 合 1(玛莉 3、天使之翼、白书、灌篮、美少女、三国志、热血等) 155 元
GB16 合 1(玛莉Ⅰ～Ⅵ、大金刚 2、97 足球、95 格斗、木偶奇遇等) 170 元
GB16 合 1(口袋怪、95 格斗、白书等) 150 元
GB18 合 1(斩红郎、三国Ⅲ、白书、龙珠等) 135 元
GB19 合 1(玩具总动员、中国快打、95 格斗、奥运、轰炸队 3 等) 155 元
GB22 合 1(忍者龟Ⅲ,魂斗罗 3、太空侵略者等) 85 元
GB25 合 1(小叮当、恶魔城、麻将等) 85 元
GB 单卡:第二次机器人大战、三国志中文、斩红郎、吞食天地、世界英雄 2、饿狼 2、侍魂、真人Ⅲ、街霸Ⅱ、95 格斗、斗神传、玩具王国 70 元
GB 单卡:口袋里的妖怪 110 元

特别推荐:日本原装土星光盘游戏《VR 战士Ⅱ》、《飞龙 2》、《世嘉拉力》、《VR 特警》、《VR 小子》、《格斗之蛇》、《樱大战》、《梦游美国》、《电脑战机》、《97 足球》　每盘均为 150 元

联系电话:(010)64019402

手提电话(批发业务):(0)1391070810

收款联系人:苏江　　邮编:100009

(汇款)总店地址:北京西城区地安门外大街乙 60 号

注:请到邮局汇款,勿在信中夹钱

注:乘 107、5、58 路鼓楼站下车,地安门百货商场对面

四、各种游戏机:

①台湾组装世嘉机:Ⅰ型(送卡 2 盘) 350 元
(邮费:120 元)　Ⅱ型(送卡 3 盘) 360 元
Ⅱ型(双制式)送卡 3 盘 370 元
②深圳组装世嘉Ⅱ型机 250 元
③日本原装土星机(送盘一张):1690 元(可直读)(邮费 170 元)
④日本原装 PS 机:1950 元(可直读)(邮费 160 元)
⑤16 位超任主机(美版或日版):650 元(邮费 130 元)
⑥博士七磁碟机(32M):790 元(邮费 100 元)
⑦龙Ⅲ(世嘉、超任两用磁碟机 32M):980 元(邮费 100 元)

五、其它:

同时备有大量的 N64 位机、GAME BOY 机、GAME GEAR 机,以及大量土星、SONY、GB 软件。

特别推荐:97 年风靡亚洲之流行玩具电子宠物蛋,每只 110 元

注:世嘉卡、GB 卡、FC 卡及土星盘每个邮费 15 元。

广告

UN 游戏快递

特别介绍：八位金手指解密卡 35 元，八位游戏卡热血 4 合 1（热血足球Ⅱ、热血篮球、热血行进曲Ⅱ、热血物语）60 元；世嘉卡：李小龙Ⅱ 50 元，顶极赛车 50 元，玩具总动员 70 元，恐怖角 50 元，忍Ⅱ 50 元，梦幻之星Ⅳ（原装）90 元。

天津 UN光碟街机管理器

天津 UN 公司，是国家科委认定的天津高科技产业园区企业。专业开发、研制、生产精密高科技产品。根据新国际电玩市场信息，利用电脑技术，公司开发生产的"天津 UN 光碟街机电脑板"，解决了老式街机交换节目成本高，节目源少的同时，利用数值原理彻底解决了目前市场上大部分街机管理器存在的弊病。她能在任何状态下精确地控制游戏的运行，实现对任何类型的格斗、动作、射击、飞机、赛车等节目的完美控制、真正达到营业性街机水准。

用过的客户认为天津 UN 是很便宜的同时又是很好的。

1)适用：土星、索尼、超任、世嘉、SNK；
2)采用：微机智能跟踪图像（画面分析）；
3) 特点：在游戏的任何时候都允许拍机而不扣币不定板，随时加入双打，随意续币，自行设定难度、打斗时间。屏幕显示及查询营业情况。不需改光碟主机，画面特别鲜艳，标准街机配线，直接连接街机，可改枪机、赛车、飞机模拟……。
4)价格：?元（批发价）。?元（零售价）。**一流的管理水平**，为使客户用的更好，**超低廉的价格**，是为了广大客户能买得起。**承征代理商。**

天津 UN 人愿用自己的智慧与汗水改写街机管理的新篇章。

GB 卡

GB 机（原装）340 元/台，邮资 15 元/台　GB 卡邮资 15 元/片，20 元/两片，30 元/三片以上　单卡 **口袋怪兽 90 元**

16＊1（口袋里的怪兽、95 格斗王、超斗士激传、幽游白书 4、蜡笔小新 5、锄大地等	150 元
14＊1（大金刚 2、第二次机械人大战、三国中文版、J 联盟、圣剑传说、隐忍、吞食天地、信长野望、复活邪神、女神转生外传Ⅱ、魔法阵、金货玛莉 2、超级玛莉 5 等）	198 元
16＊1（萨尔达传说、三国志、圣剑传说、魔界塔士、魔界村外传、蜡笔小新 5、NBA 篮球、乱马 1/2、快乐洋枪、恶魔城、上海 2、坦克大决战、泡泡鬼、越野机车、炸弹超人）	180 元
8＊1（大金钢、卡比之星、信长野望、魔法骑士、复活邪神、BIG 足球）	160 元
8＊1（三国中文版、吞食天地、第一次机械人大战、J 联盟、龟 3）	140 元
12＊1（三国中文版、第二次机械人、95 格斗王、J 联盟、隐忍 5 代）	165 元
10＊1（斩红郎、95 格斗王、饿狼传说 2、快打旋风 2、英雄榜 2）	180 元
11＊1（斩红郎、95 格斗王、乱马 1/2 Ⅲ、蜡笔小新Ⅳ、米老鼠 5）	110 元
11＊1（斩红郎、J 联盟、灌篮高手 2、魂斗罗 2、花式撞球）	160 元
8＊1（斩红郎、第二次机械人、幽游白书 4、乱马 1/2、无赖战士）	150 元
19＊1（斩红郎、饿狼传说、97FIFA、F15 战机、麻雀）	160 元
15＊1（斩红郎、饿狼传说、洛克人 3、美少女、魂斗罗 6）	160 元
18＊1（斩红郎、第一次机械人、玛莉 4、隐忍 5、超斗士激传）	160 元
9＊1（97FIFA、风中奇缘、地球虫 2、蓝精灵、汤姆和杰瑞）	150 元
7＊1（95 格斗王、饿狼传说、七龙珠、幽游白书 4、美少女战士）	140 元
133＊1（斗神传、七龙珠 Z、第二次机械人大战、金刚战士 2）	150 元
16＊1（95 格斗王、斗神传、魂斗罗、幽游白书 4、乱马 1/2）	140 元
5＊1（三国中文版、七龙珠 Z、斗神传、超级大金刚、玛莉欧 3）	150 元
7＊1（超级大金刚、95J 联盟、三国志、吞食天地、鬼神降临）	150 元
16＊1（三国志、95 格斗王、斗神传、双截龙Ⅲ、魂斗罗）	150 元
12＊1（大金刚 2、隐忍 5、魔法阵、圣斗士）	160 元
12＊1（97FIFA、95 格斗王、七龙珠、美少女、小新 6 代）	160 元
14＊1（吞食天地、第一次机械人、天使之翼、幽游白书 4）	160 元
6＊1（斗神传、剑勇传说、热血高校、玛莉医生）	110 元
18＊1（三国志中文版、女神转生、魔法骑士、玛莉兄弟 2）	150 元
12＊1（亚特兰大、96FIFA、96NBA、乒乓球、排球）	130 元
15＊1（斩红郎、龙珠 2、97FIFA、仓库番 2、役满）	150 元
8＊1（龙珠 Z、美少女战士 R、龟Ⅲ、J 联盟、李小龙）	98 元

世嘉卡

世嘉机Ⅱ（台产、双制式）298 元/台。　世嘉机Ⅱ（台产、双制式）420 元/套（赠三卡）邮费 30 元/台

世嘉卡邮资 15 元/片，20 元/两片，　30 元/三片以上

战斗传说（原装）	100 元	光明十字军（原装）	95 元	光明系列（古代封印）	90 元
信长野望（原装）	120 元	光明系列（众神遗产）	120 元	三国演义（中文版）	100 元
光明系列（皇帝财宝）	120 元	信长野望（霸王传中文）	180 元	王者雄狮（中文版）	115 元
水浒传（中文版）	225 元	新乞丐王子（中文版）	185 元	大航海Ⅱ	90 元
封神榜（中文版）	210 元	太空战士（中文版）	175 元	梦幻之星Ⅱ	120 元
梦幻模拟战Ⅱ	90 元	特殊部队 357	115 元	沙丘魔堡Ⅱ	60 元
模拟公园	130 元	太阁立志传	130 元	大富翁（中文）	140 元
A 列车	115 元	圣战风云	160 元		
斩夜叉＋三国Ⅲ（中文）	190 元	新创世纪（原装）	120 元		
黑桃 2	120 元	影武者	60 元		
97FIFA（记忆）	80 元	时空战警	65 元		
台球Ⅱ	60 元	蚯蚓Ⅱ	80 元		
音速Ⅴ	90 元	EX 战机	110 元		
时空英雄	65 元	实况足球Ⅱ	80 元		
复仇者	60 元	飚车王Ⅲ代	70 元		
MIG－29	65 元	幻影战区	65 元		
97NBA（记忆）	80 元	时空杀手	98 元		
VR 赛车（原装）	120 元	向量人Ⅱ	90 元		

旧卡交换：凡 UN 的顾客，您可随时在我公司进行同类旧卡交换，每次手续费只需 10 元，邮资自理，差价以当月交换目录单为准。（每月 15 日前您会收到新交换目录单）欢迎来信联系

主机部分

SS 机（原装可直读）	1580 元	邮费 50 元	SS－VCD 卡（原装）	1130 元	邮费 30 元
PS 机（原装可直读）	2080 元	邮费 50 元	PS 手柄（原装）	140 元	邮费 15 元
超任（原装美日版）	880 元	邮费 50 元	SS 枪（原装）	315 元	邮费 30 元
博士七（邦谷 32M）	820 元	邮费 50 元	SS 方向盘（原装）	480 元	邮费 50 元

可供软件：公司备有很新的世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种，价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单（附写好并贴足邮资信封）。

邮购地址：天津市和平区多伦道 169 号（甘肃路交口院内）　邮编：300020
收款（信）人：天津市工商科技联合开发部　电话：（022）27302546
连锁店：沈阳沈河区小北关街 96 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话：（024）8855596
北京星光照　海淀大柳树路 17 号　BP：1278138249　1278138248
宅电：（010）62242821 联系人：张先生
广州联系人：白卫民　电话：01393066421　020－81586354（宅）

上海GAMEの星

上海荣丰五金交电有限公司

出售 8~64 位各类游戏机、游戏卡

任天堂 64 主机	1580 元/台
N64 专用光碟机(内置 VCD 卡、128M)	3500 元/台
日版超任博士 7 套机(双手柄、双电源)	1480 元/套
超任博士光碟机	880 元/台
超任游戏全集(五金)	480 元/套
无重复 GB 50 合 1 高强卡	180 元/盒
GB 手掌游戏机配 GB50 合 1 卡及电源	480 元/套
迷你 GB 手掌机(需购 GB50 合 1 卡)	380 元/台
松下 3DO 游戏机	780 元/台
土星(JVC)游戏机	特优价
PS-5500 型游戏机	特优价
NAKI 土星仿街机大摇杆	220 元/只
万用制转器	1100 元/箱
N64、PS、土星三用方向盘	450 元/只

门市及公司业务部:
上海市北京西路 267 号
电话:021—63274584
邮编:200003
联系人:鲁薇

上海电子电器市场门市部:
上海市武宁路 2238 号
4—122 铺位(大渡河路口)
电话:62656093 转 4122
邮编:200333
联系人:蔡先生

上海市浙江中路 159 号
贝司音像总汇
邮编:200001
联系人:张先生
电话:63229104
63529882

上海市黄浦区河南南路 510 号
邮编:200001
联系人:黄先生

专业维修 GB 手掌机、博士 7 磁碟机、代客改装土星、PS 机

济南圣龙电子

游戏机专营店

★世嘉土星、索尼,N64、GAME BOY、GAME GEAR 及各机种对应的光碟、卡带,周边。

△为方便本市玩友,本店特推出:换机,换卡,为玩友免费代售旧机业务。(只限本市玩友)

△办理各机种的批发及维修业务。

△全心全意为玩友服务,以玩会友。

联系地址:济南市经四路商业街 16—2 号(经四纬十二路口向西 50 米)乘 1 路、14 路公交车到经四纬十二下车即到。

邮编:250022　联系人:陈厚卫

电话:(0531)9055657

传呼:(0531)128—0157997

注:因本店业务繁忙,来函不复,请来电垂询,谢谢!

南京新世界

大优惠

☆新世界电子电器批发中心
☆新世界游戏机专营商店

世嘉Ⅱ型机	(进口双手柄+电源+送卡壹合)	320 元
超任一套	(原装博士 7 代+双电源+双手柄)	1450 元
土星机	(双手柄+电源+直读)	1580 元
索尼机	(双手柄+电源+直读)	1800 元
N64 位	(原手柄+电源+附件)	1550 元
GB 机	(送原装电池肆节)	350 元

GB 卡:斩红郎 70 元, 6 合 1 斗神 85 元, 8 合 1(忍者龙剑传)80 元,23 合 1(魂斗罗)80 元,108 合 1(三国中文版)100 元,16 合 1(口袋妖怪)180 元等百余种。

本中心是专业的游戏机批发经销商,长期批发、零售次世代(土星、索尼)以及 N64、超任、博士 7 代、世嘉磁碟机、超任光碟机,各式方向盘、游戏枪、PS、SS 碟、GB 卡、GG 机、GG 卡等,品种齐全,大量批发,并办理邮购业务(邮资另付)。欢迎来信索取价目表。

Ⅰ号店:南京中央路 30 号-5
电话:025-3603814
联系人:卫先生

Ⅱ号店:南京建康路 185 号-2
电话:025-6626111 转 350
联系人:谢小姐

邮购地址:南京中央路 30 号—5. 邮编:210008 联系人:李冬梅

大墙画廊

第25期

题图绘画/郑州 朱卫毅



风中已经弥漫着夏天的味道，树上的知了又开始了它那 UNCHAINED MELODY，我望着面前的电脑、望着窗外业已郁郁葱葱的小院、望着年历上的日期，猛然想起暑假又快到了，也想起这在快乐的假期前同学们还要去沙场上拼一把……但愿你们能象“色廊”(一读者称)中说的那样，拥有一颗勇敢的心，去迎接挑战！

不知大家是否注意到本期的画质比上期清楚了些呢？这都是我费尽心力，凭着半计算机盲的不屈不挠的精神运用了新的扫描技术的结果。(哇，哇，自己说完都吐了……)但请大家留意右页的《斩红郎》，与以前无甚区别吧！这是由于原作用淡墨来表现中间色，灰度的调节上有些不均匀，用新扫描法乌黑一片，于是只好……《草VS八》那幅作品的原稿效果很好，但我倾尽全力也无法让它一显本色，怎么办呢？恳请画友今后作画时最好不要使用铅笔，圆珠笔及淡墨色作画(表现灰色调可用网点纸或细交叉线)，否则您的大作很可能会呈朦胧混沌状。黑白版不同于“色廊”，由于许多客观因素的存在，难以将原画的精髓一展无余，甚至有时令我有将优秀灰度作品搬上“色廊”的遐想，(注意：不要以为这样做真能上色廊哦！)

那么，我们一起努力吧！

——廊(狼)王 SHADOW PHOENIX



▲魅幻　　云南(重庆?)　王丹

▲快快写信告诉我你准确的通信地址，一会儿云南，一会儿重庆，赠刊真不知道何去何从啦！(另，“净罪”中八神背后是哪位女神呢?)

▶官渡　　颜开



颜开简历：

94.5：处女作《雪椰》于《画书大王》连载，现于《科普画王》连载中，单行本①～④发售中。

94.10：《雪椰》被介绍于日本《漫画新闻》。

95.5：短篇《梦的开始》Ⅰ刊载于《三优新漫画》。

95.11：短篇《夏日轨道》刊载于《科幻世界画刊》。

96.7：《雪椰》获邀参加日本“九六东亚漫画展”。

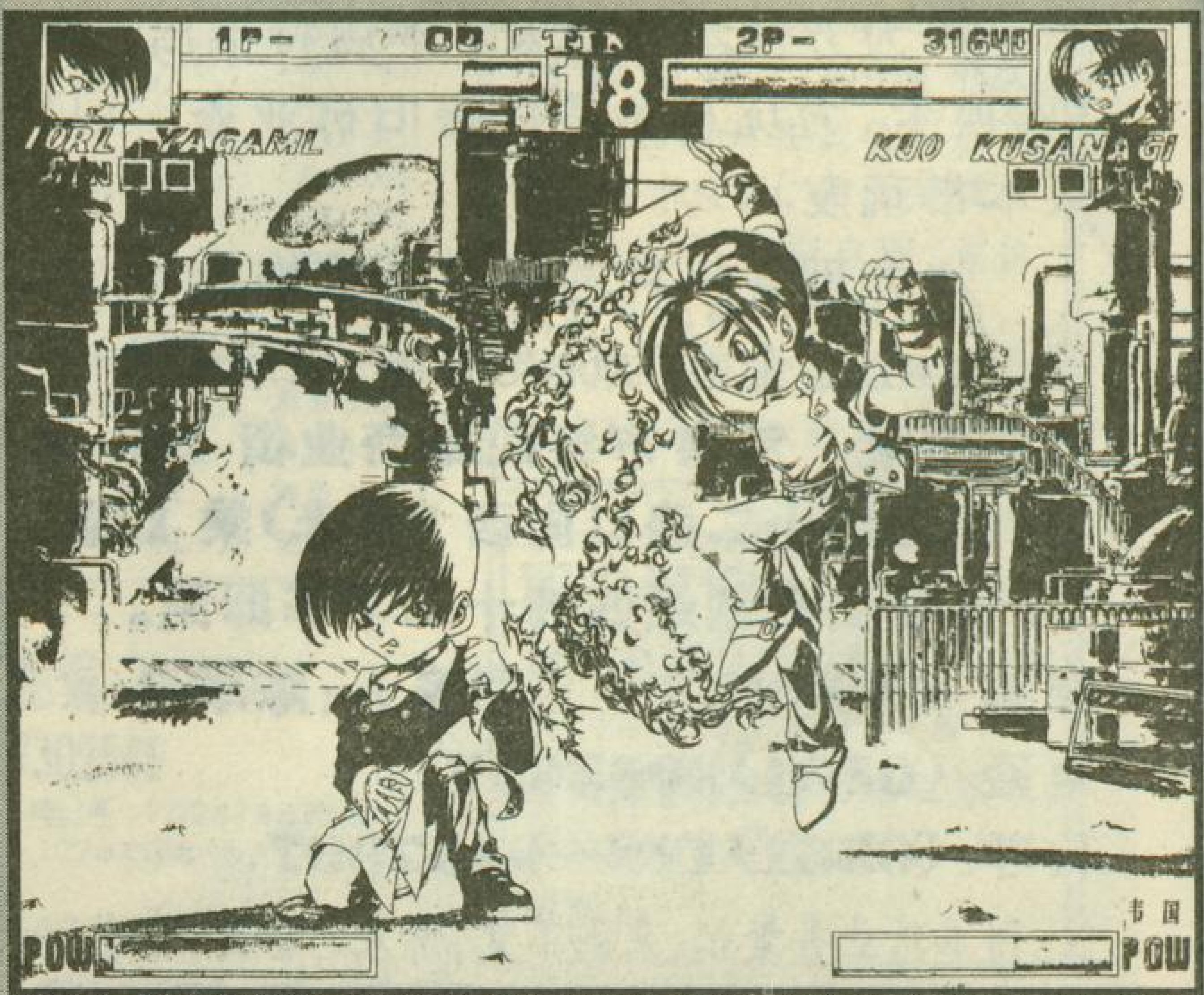
▶AKIRA SAY：线条流畅，画面较精细，其它的……已被漫画圈多数人所熟悉的颜开，作为中国新型漫画的起步者之一，将此幅作品献给国产战略游戏——《官渡》……喂，下次的话，要有女孩哟。



▲铁拳之三岛平八　武汉　刘超

◀另外两幅作品中京的脸和八神的头发均不够理想，有些走型。这幅画不知为什么让我莫名其妙地想起了鲁迅?!

▼草雉京VS八神庵　　广西南宁　韦国



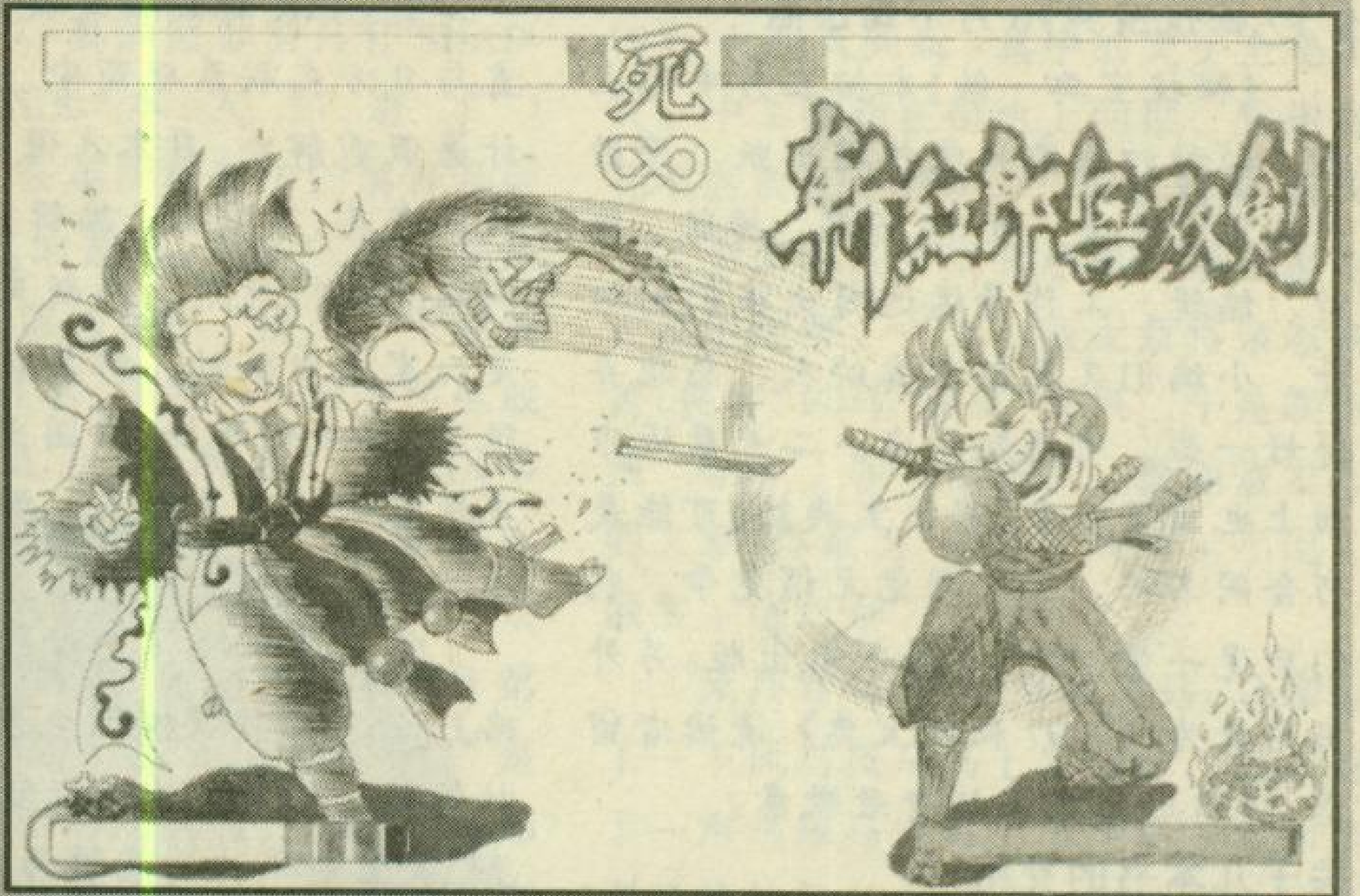
▶此画我极其欣赏，KOS版的草雉一幅顽皮的模样，而八神却一本正经地防着。不论从人物、背景等各方面都很优秀，来信联系啊！



▲侍厨——霸王丸　吉林延吉　葛伟

▼真是这样的话，霸王丸会学周星驰的《食神》中那样，进而悟出什么『天霸封神炒』吗？

▶斩红郎真是顽固啊，快被忍犬打晕了，还在那里做胜利手势。是故意的吗？『小霸王』！

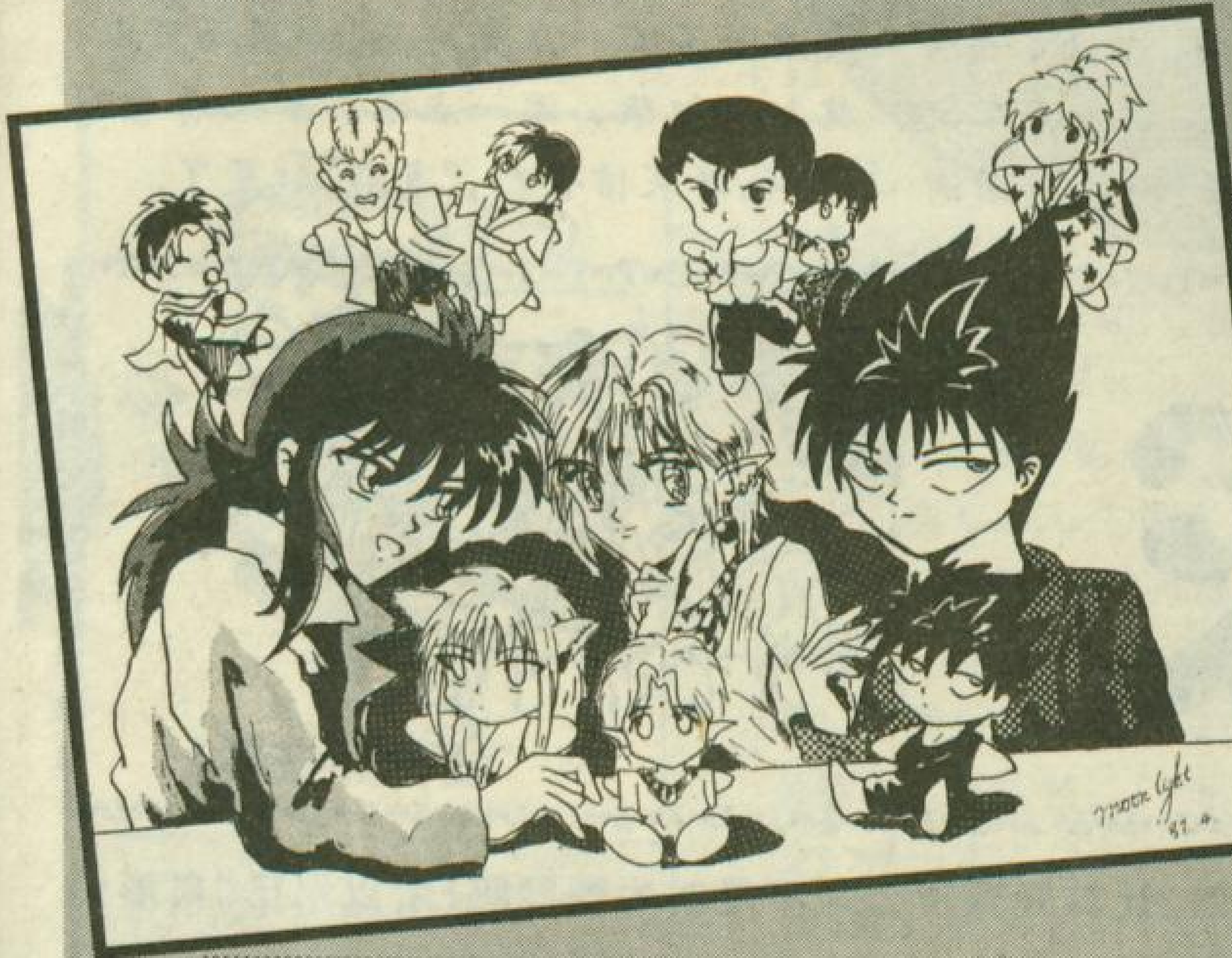


▲斩红郎无双剑　北京　孙策、史施

▼MACROSS7 艾妮卡　太原　李志超



▶彩稿《新世纪少年战史》也不错啊，不知这艾妮卡与4期上的那幅『MACROSS7』中的人物是同一位吗？TELL ME！



▼幽白　哈尔滨太平区　MOONLIGHT

◀月光，虽然你在网点纸的运用上似乎还不很熟练，但Q版人物描绘得还是很有趣的，加强创意！

▼看来这位仁兄（尸?）还是很受欢迎的吗，一轮弯月，蝙蝠出洞（BATMAN?），丧尸空中舞。

▼ちんほう，《街霸》与《侍魂》如果有一日真能同时出现于一个GAME中，那真是……梦想啊。"VR大会"获胜了吗？（暗号：月黑风高夜）



▶首斩破沙罗　江西南昌　徐少华



▶天草降临　四川内江（北京）　陈鹏

《'97秘技宝典》6月下旬出版

《秘技宝典·续》本拟五月中旬出版，因种种原因只能推迟出版。原因一是容量太大，近70万字，排版、校对、编辑，工作量远远超出我们的估计。小编们又是极认真的人，总想弄得好一些，对得起读者。二是最近市面上也出了一本《秘技宝典续》可能是巧合同名吧。为了避免无谓竞争，我们后退一步，改为6月下旬出版。另外书名改为《'97秘技宝典》请读者留意，对推迟出版向读者致歉意。

关于几本书的交待

Ⓐ《'95游戏天书·世嘉特辑》正在编辑中。如果顺利，预计6月下旬出版。这本特辑因内容复杂，材料搜集不易，估计不会有人与我们争抢书名。另外版权页或封面都有《电子游戏软件》杂志社编著，读者留意一下好了。

Ⓑ《SNK游戏设定集》版权问题一直与日方在联系磋商中。如果正常，估计暑假前解决。日本人做事比较认真，追求完美，对印刷、编辑、装帧等质量问题要求很苛刻。而新声社在日本也是一家大出版社，对其自身声誉看得很重。据我们所知，中国出版社取得日文版权的并不是很多，游戏方面目前还一本也没有。

Ⓒ《索尼与任天堂》、《世嘉大战略》等三本书版权已与台湾尖端出版社签约。但目前出版社还没有完全落实，希望今年秋天能够与读者见面。

游戏附产品上哪儿买?

福建、上海、天津、保定、云南等地玩友来信询问《玩具总动员之GAME前线篇》中介绍的迷你挂毯，游戏人物玩偶，海报，电话卡，口杯，挂历、书包等游戏衍生产品多少钱？怎么买？杂志已经声明多次，不做任何生意。谢谢这些玩友的信任和支持。游戏的衍生产品在国外非常普遍，品种不可胜数，铅笔，书本，垫板，小挂饰物，小摆设渗透到 每个领域。当然商业利润也非常可观。我们介绍这些东西，是希望发挥媒体的作用，带动中国的商家生产和销售这些附产品。今后杂志还将利用多种形式持续地介绍这些游戏附产品。

本期"家"的布置换个样，把大块栏目再划小。读者来信部分减少，新增加了一些小栏目，介绍、评介国内一些与游戏有关的文章、消息，海外的一些轶闻、趣事。

说得好听一些是内容更丰富，更多样化，难听一点是"大杂烩"。玩友们看看是否有一点新鲜感，如果还可以，就加一把柴，添一点水。如果看着别扭，也请来信告之，"复辟"就是了。

闯关族的家



主持人:无类

俺是河北沧州人

沧州是武术之乡，高手比比皆是。如《VR》中结城晶所用的八极拳，便发扬于本地。在《VR Ⅱ》中某场地背景，有一个蹲着的怪物，那不是阿猫阿狗之类，而是俺们沧州的铁狮子！据说VR之父铃木裕当初为设计AKIRA这个角色，专程来到俺们沧州，并毫不犹豫地将沧州象征铁狮子作为游戏背景，这是俺们武乡人的骄傲。（无类：请先别忙着骄傲，无类学识浅陋，以上说法第一次听说，请铃木裕专家证实此事）。贵刊可否出一本类似《秘技宝典》的工具书，把所有见过的日文游戏中的单词解释清楚。此工具书规模庞大，可作如下分册：①武器分册；②道具分册；③人物（包括怪物）分册；④其它词类分册（如动词、形容词等）。（具体方案从略）这篇空前绝后的工具书一旦出版，必将引起国内外的关注，会使你们的《9×典藏本》、《格斗天书》自形惭愧。至于书名嘛，暂定《GAME辞海》吧。

沧州一中 玩友

这封来信洋洋洒洒几大篇，构想之宏，寄望之深，直使无类汗流夹背。不过有点拿着猪头找庙门的感觉。小小杂志社，几个洋泾滨日语的小编，开个小杂货店混混日子还可以，让其开百货公司不是对牛弹琴吗？所以早已"自形惭愧"的了。

我想贵刊能不能收集、整理出所有电玩游戏中格斗者的彩色图画，然后按游戏节目为单位，将所有登场人物彩页，出一本专辑画册。比如《VR战士》、将《VR战士》节目中登场人物，按次序将他们的彩色画像制成画报出售。就和明星画报一样，我想一定畅销。画报规格同《电子游戏软件》规格一样，纸张当然是铜版纸，页数在十四张为好，因为一般画报都在十四张范围之内。价格定在二十五元至三十元。只要能出版，价格怎么定都行，我是肯定不惜重金。因为这很有收藏价值。不知"无主持"认为在下这个建议怎么样。

上海闸北 小张



杂志中间的彩页大都有文字叙述，活泼而生动，而封面和封底都没有；虽然贵刊的包装没得说，但这也是个不大不小的漏洞。因此，每一期目录最后，对封面与封底作一下介绍，如这是什么游戏中的什么人物等等。

在贵刊“游戏新闻眼”之前设立一个小栏目，叫“偏心话”（或“缺心眼”）。在这个栏目中，可以请各栏目主持人，如无类、风马、特工黄、SHADOW PHOENIX 等等与读者见个面，聊聊天，说些与各自栏目有关的偏心话等等。这样读者可与各位增强“感情”，也加深了解，岂不两全其美？

在贵刊 97 年第 4 期“大墙画廊”中，SHADOW PHOENIX 曾提起一些读者询问他名字的含义。在此，让我来回答一下各位的疑问。（我只不过是在班门弄斧，真的意思也只有 SHADOW PHOENIX 本人知道了）“SHADOW”在英汉辞典中的解释是影子、幻影、鬼的意思，“PHOENIX”则是不死鸟、凤凰的意思。那么“大墙画廊”廊主的姓名，即是——影子凤凰或者幻影凤凰了。（啊哈，SHADOW PHOENIX 大曝光罗）　**上海 陈冰**

“闯关族的家”，读者来信建议很多，内容也较充实，但这插画从去年第四季度起就没变过，大灰狼“守门”是衬托不出此栏的气氛的。干嘛不让郑州的朱卫强作幅插画呢？象大墙画廊的 SHADOW PHOENIX 的画像那样，差不多期期换张皮。底图插两幅更好，我期待着看到你的新面目。

最近市面上出了一个 IGS 公司根据《西游记》改编的 ACT 游戏《释厄转》，可四人同玩，其中的文字全是中文。中文游戏在街机上问世，我想贵刊不会放任不管吧。　**浙江台州 云天**

小编的名字很有意思，很容易令人发生歧解。一天，我无意将杂志倒置，便将“风马”看成“马风”，于是联想到“马蜂”，即兴创作了一篇随意发挥的文章，体裁为“诗歌 + 戏曲 + 小说 + 散文 + 绕口令”：

风马骂马蜂，马蜂追风马。马蜂蜇了一下风马风马马上骂马蜂，风马骂了一声马蜂马蜂马上蜇风马。不知是骂马蜂的风马先骂了一声追风马的马蜂，还是追风马的马蜂先蜇了一下骂马蜂的风马。追风马的马蜂被怕马蜂的风马骂成死马蜂，怕马蜂的风马被追风马的马蜂蜇成胖风马。

安徽淮南 小垒



山海经

三联《生活》周刊是一本高品味的文化刊物，顾名思议，生活中的方方面面都是它关心，议论的对象。近期以来，游戏也开始侵入这块领地。在“GAME 中的女英雄”一文中提到 96 年非常有影响力的 PC 游戏《古墓丽影》(盗墓者)中的女探险家 Lara，认为她是女英雄的先驱。其他还有 Kitang 和 Jade，ChunLi，JuneLin 等一系列虚构人物。这些打斗游戏的文化背景有香港枪战片的痕迹，而人物形象设计受日本卡通的影响。CORES 公司的创建者吉米·史密斯认为以往的游戏男主角设计都仿效施瓦辛格，现在玩家终于可以扮演或指挥一个强壮的女人，这并没有什么不对头。十年前，由于电脑技术的限制，人们无法分辨游戏中的男人和女人（分别不大），那么随着次世代机的出现，女主角的脸、身体、服饰都清晰可辨，更增加了女主角的魅力。不过女英雄的先驱绝不是 Lara，最有影响力的也不是 Lara，至少藤崎诗织、陈佩、春丽、真宫寺樱、不知火舞……都比其更出名，也许有一天我们能一一介绍这些女英雄。





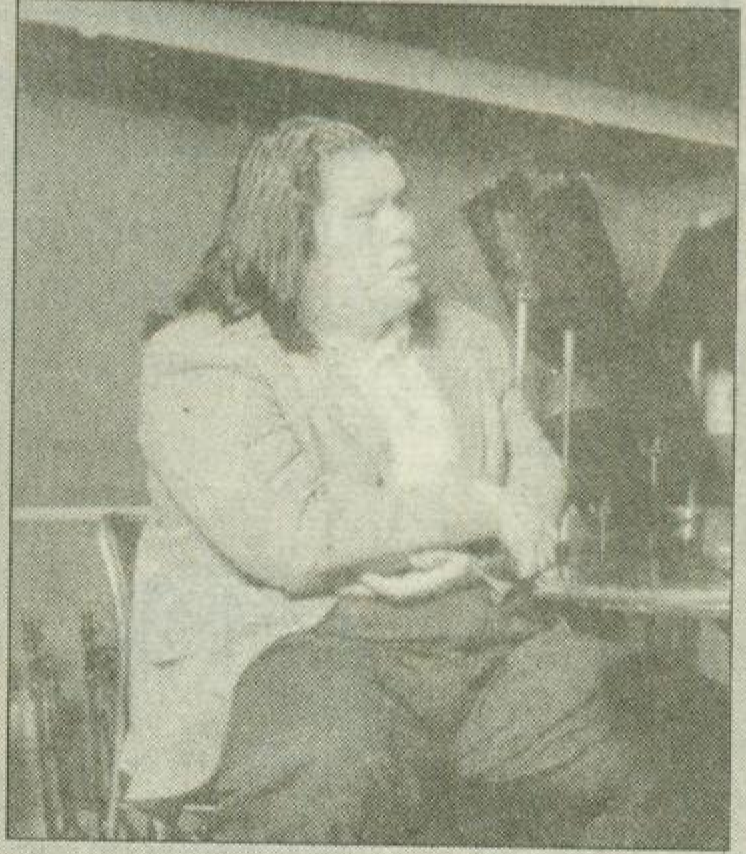
海外奇谈

轰动一时的土星 AVG 大作《异灵》(EO)是一款需要 4 片 CD 才能容纳的超级大作（见本刊攻略连载），而有关容量或销量并不是最令人惊讶的消息，其限量发售和限定版高达 20 万日元（约合人民币 14000 元）才真正骇人听闻。

据称该限定版包括光线枪和非常引人注目的最终 BOSS 的模型，据说该模型只是原型的二十分之一，但也要一个大木箱才能装下。为了对得起天价，制片人饭野贤治还亲自驾车送大箱子上门服务，并且每个箱子上都有饭野的亲笔签名。一些有钱人（开银行？）也就舍得“出血”，据说该限定版销量还不错。

说起饭野贤治其人，第一是胖，称得上庞然大物；第二个是多才多艺，有时即兴在台上演奏钢琴；第三是敢言，在《太空战士Ⅶ》一片叫好声中，饭野公开说：就那么味儿事（意思是不怎么样）。他领导制作的 3DO 支柱游戏《D 之食卓》以及《异灵》也是毁誉参半。

不论《异灵》游戏做得好坏，也不论其 20 万日元价格公道与否，这样的行情就让许多制作者垂涎不已，许多游戏厂商都在跃跃欲试：游戏原来可以这样卖?! 老板们怎样想跟我们关系不大，对玩友而言，这是祸不是福。如果《太空战士Ⅶ》、《VR3》、《勇者斗恶龙》都卖天价，我们玩友大概就不是“出血”，而是“卖身”了。



但愿这是个例外，世界允许有个案存在。



在“我的GAME病”（见《生活》周刊97年第8期）中，作者叙述了打机的感受。因为要追求最高分、最快速，脑子过度紧张、压迫，“每天睡觉前，脑子里全是接水管，俄罗斯方块，这些症状在白天也发作，唯一的治疗方法是接着玩”还有一个办法就是再换一个游戏。但也是前门驱狼，后门进虎。作者最后感叹：“我的日子够紧张，够复杂，够快速了，但每天的缓解方法还是坐在电脑前，度过一段更紧张、更复杂、更快速的时间”，这“GAME病”有点象杂志所讲的“GAME中毒症”。他的治疗方法是不断地玩，不断地换新花样。其实作者是在说“GAME病”是不能治的，唯一的办法是你不要染上“GAME病”。

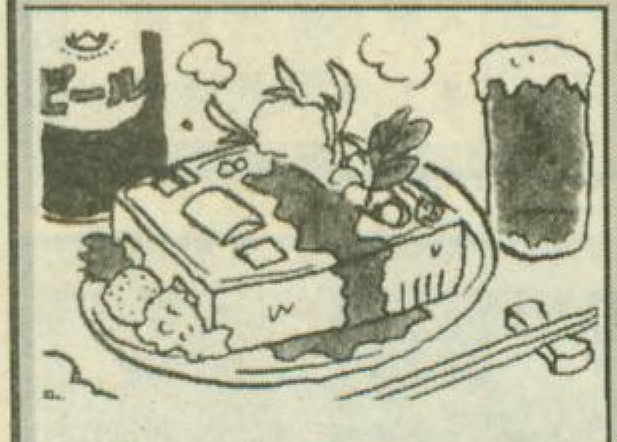
有一位读者来信说，他穷半个月之力打穿“太空战士Ⅶ”。为其博大精深和美丽的画面，动人的音乐而感动的说不出话来。然后大睡三天，然后决定以后不再玩RPG游戏，理由是“没有游戏能超过《太空战士Ⅶ》”。“FF Ⅶ”确实是惊世之作，否则也不可能在日本销300多万部，不过世界上有最好的东西吗?哪部小说、电影，戏剧、音乐是最好的?只能是“最好的之一”吧。这就是艺术的魅力。中国有句话叫“江山代有才人出。”人超越自我很难，但时代却很容易超越所有人。人有时有“登泰山而觉天下小”的感叹，想起中国大学问家陈寅恪慨然兴叹“书都读完了。”我对这位玩友的境界满怀着敬佩之心。



山海经

游戏的暴力和色情问题一直是游戏业中争论不休的问题，也一直引起社会的广泛关注。前不久，美国参政员李柏文要求全面禁止暴力及色情游戏，他提交的一份长长的游戏名单，包括《DOOM》、《QUAKE》、《真人快打》、《格斗之蛇》、《人兽大战》、《机械刑警》等。

暴力和色情问题远比人们想象的要复杂，它不仅涉及人们普遍关注的道德问题，还涉及宗教、种族、地域等各方面。相信许多资深的玩家会记得SNK《侍魂》系列事件，《侍魂》由街机移植到NEO · GEO主机时，有所谓“见血不见血”的版本。日本方面就有“红血”出现，而美国版本则只有“白血”。至于暴露方面，不知火舞的衣着很性感，在日本可能没有任何问题，在阿拉伯地区可能就会遭到当地政府和人民的抵制。鉴于社会和市场方面的强大压力，日本次世代机都决定不做“十八禁”游戏，这对净化游戏市场是一件大好事。暴力问题看似简单，但在商业社会，市场主导消费，消费控制市场。看看电影、电视，战争题材、黑社会题材、武侠题材占据相当可观的份额，赚取相当可观的利润。受利益驱动，你不做别人会做，厂家怎么肯吐出这块肥肉?电影、电视、动画、漫画、游戏、戏剧、音乐中的暴力、色情问题不但令审查官头疼，也令全社会头疼。莫非人性中有恶的倾向?



海外奇谈

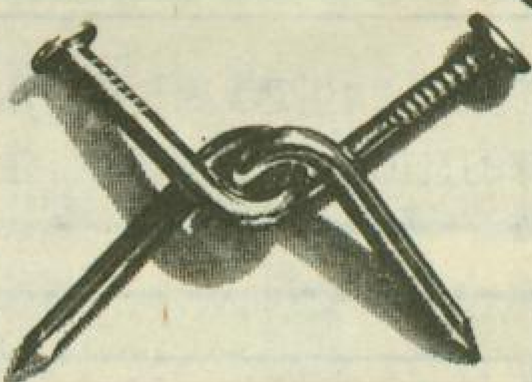
今年初，日本报纸登出一则耐人寻味的消息，据SEGA市场调查结果显示，大多数购买SS和N64的人是因为喜欢该主机的游戏，而购买PS的消费者则大多受广告影响，被称之为：“松散消费者”（LIGHT USER）。他们并不对某款游戏或某一类型游戏有什么狂热，而只是想偶尔消遣一下。这类客户最容易受广告的左右，而PS之所以凭步青云，压倒SS，也是大量锁定这部分玩家的结果。从去年底到今年初一个月内，仅东京就有900条游戏机广告，大阪814条，名古屋及福冈地区各约700条广告在电视上播放。算起来，单东京一地，每天便有30条广告出现在电视上，称得上是狂轰滥炸。每部广告制作费用约2000万日元，每播放一次（15秒）约75万—100万日元仅任天堂去年的广告费用就达120亿日元（大约8.5亿人民币）。有人称现代人为广告人，就是说现代人一举一动，包括购物、旅游、择校、就业……无不受广告媒体的影响、诱导和控制，因此广告尤其是电视广告实际上成了各游戏公司征战的第一战场。





这是N64游戏机的广告，女主角是日本著名影星广末凉子。

有教无类



《E0》全名是《ENEMY ZERO》，游戏的片头简写成“E0”。ENEMY中文意为敌人，ZERO是0，两个词拼在一起怎样译?译成“看不见的敌人”似乎有点拙。香港杂志不译，索性写成“E0”。台湾杂志则意译为“绝命凄杀”，很商业化的译法，不过与原文没有什么大关系。上海叶伟君根据“E0”的读音译为“异灵”，直译和意译结合，意味又很好，与游戏的恐怖内容和诡异风格非常协调，可谓神来之思。不过对于香港人来说可能体会不到其中的妙处，因为“异灵”在粤语中会读成什么，阿拉不晓得。

游戏秘辛

日本游戏杂志的惯技——"吊胃口"

日本的游戏杂志，一般不会透露"爆机攻略"。若有例外，那一定已是在游戏发售日的一个月以后吧。

其实这些情况并不只限于杂志，而那些独立的"攻略本"，往往也不会明确提供最后一关的答案。为何日本方面的攻略，令人如此"吊胃口"?——其答案颇为简单：因为在日本，以机迷为对象的游戏刊物，并不拥有"新闻自由"。

现实的日本，在硬件力量控制一切时，若有不听话的软件商，硬件商只要用"那你不可利用我们的流通网络了"这一句，就可将其驯服下来。与之相同，软硬件商基本上是以"新作情报"控制游戏传媒的。只是因为各软硬件商也知道，游戏杂志登出新作情报或攻略，等于"免费广告"，而且效果颇大，所以事实上平时不会出现任何"专制"，而双方都维持互利互惠的"稳定、团结"局面。（不过在此结局下，游戏杂志不能直接评论游戏内容、或各软硬件商市场战略的好坏等。如有需要，各杂志便只能以间接的修辞暗示一下。以免误导消费者受到某种损害。）

《樱大战》有关情报公开步骤

（游戏发售日：9月27日）

1995年10月20日	→ 1996年2月2日	→ 1996年5月24日	→ 1996年10月4日
▲首个消息在发售日的半年前登场（当时预定于96年3月份发售）。	▲公开了游戏中的主要角色，同时发表要将发售日拖到9月份。	▲开始介绍游戏的战斗系统及主要舞台等，但还不能透露具体故事内容。	▲游戏已上市，厂商解禁，各游戏杂志登出攻略。

在有关新作的报导方面，软件商对游戏杂志进行一种"新闻管制"。例如：据世嘉宣传企划部南云先生的介绍，该公司一般按照以下程序公开 RPG、SLG 新作的情报。

(1) 在发售日前三个月（大作则半年前）起开始提供有关情报。但在这段时期，只允许各杂志介绍游戏系统、世界观或主要角色等。

(2) 发售日以后各杂志便可登出攻略，但不能一举介绍全段攻略，而要"逐步前进"（如在10月1日前可透露第1～4章、10月10日前第5～8章等）。若是大作，这种分批透露会持续两个月，象"飞龙骑士"、"樱大战"等超级之作则长达半年。而格斗游戏便会在一个月内公开必杀技、隐藏角色等。但总之不准各杂志发表爆机画面，也不可详细攻略最后一关。

记者："那游戏开发人员，对'爆机攻略'有什么看法呢?"

世嘉："他们是想给玩者带来乐趣或惊喜，而在游戏中设置一些'圈套'的，所以当然不欢迎'攻略'连这种秘密也立刻暴露出来。"

记者："玩者怎样的行为，才会令开发者感到被污辱呢?（除了玩翻版碟外）"

街机情报更要"管"!?

家用机软件方面有"新闻管制"存在，那街机方面又如何呢? CAPCOM 亚洲区社长三毛一功先生对此表示：

"如果我们一举公开所有情报的话，有些高手就可在当天玩到爆机，以后不会再玩了。因为游戏机中心的生意与家用机的不同，每一天的收入多少会直接影响全局。所以我们也要把有关情报逐步公开。一般来说，街机在登场后过一个月，其营业额就会开始下降。但如果这时透露隐藏角色等情报，便会有反弹。"

NAMCO 香港联络事务所关根雅邦先生的看法亦与之相同：

"游戏机中心当然希望玩者花钱玩好几局，而一步步地前进。所以我们公开情报时，也会分几个阶段发出的。比如说推出《RPOP CYCLE》时，每一个月透露一个舞台的攻略。不过，由于最近街机寿命变短，所以拖得太长也就没有效果了。"

世嘉:“买软件后怎样玩是各机迷的自由了。不过我们认为,游戏杂志的攻略报道,不应该夺去玩者的乐趣。”

那么,家用机软件方面为什么有“新闻管制”呢?

“因为软件商和出版社都害怕,在与发售游戏的同时透露太多情报,会影响攻略本的销量。”(南云先生)

就是说,原来出版社可通过“新闻管制”,得到来自攻略本的收入。但另一方面,“新闻管制”应该对软件商带来某种利益吧?这大概不外是:“分期透露情报=可登出几次有关报道=广告效果更大。”

而对出版攻略本方面,南云先生的介绍如下:

· 在制作攻略本时,我们会提供比杂志的内容更详细、份量更多的资料,但还是不准登出爆机画面。

· 我们之所以出版攻略本,是因为想给玩者提供更大更多的乐趣。特别是运动游戏或 SLG,如各球队球员的各项能力值等,杂志也无法介绍详细资料吧!

· 至于游戏与攻略本的发售“时差”方面,其实我们认为最理想的是同时发售。但在现实中,攻略本一般约在游戏发售后一个月才能上市。因为现在大多软件都采用 CD—ROM,所以出版社也赶不上。具体来说,CD—ROM 的生产时间很短,所以在我们把完全版样品交给出版社后,只过一星期便会有该软件上市,这样出版社便无法实现同时发售。

邮购信息

《'97 秘技宝典》(原名《秘技宝典续》)

6 月下旬出版发行

《秘技宝典》是杂志社所编书籍中销量最大的一部。《'97 秘技宝典》再开新花。内容一为补遗,凡 95 年 5 月前未收之游戏及遗漏之秘技悉数补齐;重头部分为 95 年 5 月以后之新游戏和新秘技。两者相加,总计约 2000 部游戏,近 6000 条秘技。机种则涵括 FC、SFC、GB、MD、SS、PS、3DO、NG 等。

另外根据“风马”的提议,设“附录”以收录读者提供的“秘技偏方”近 1000 条。玩友发现的秘技堂堂正正地刊登在《秘技宝典》中,也真是一大创举。请读者注意谁的秘技上榜了!全书共 70 万字,416 面,大 32 开,60 克胶版精印,彩色封面,简精装。即日起接受邮购预订。

每本定价 19 元(含挂号费 1 元)

《'96 格斗天书》

《'96 格斗天书》总括游戏业界近年来的知名游戏及新作,包括十大经典系列名作,三大 3D 格斗系列名作。20 余款游戏流行作品及新作,共计超过 60 款格斗游戏。包括各游戏特殊技、秘杀技、超必杀技、隐藏技,格斗游戏史,爆笑格斗漫画、各代人物图鉴、秘技等。

此书永不再版,勿失最后机会!

每本 24 元(含挂号费 1 元)

绝版印刷 收藏珍品

《'97 上半年合订本》

将于 6 月底出版发行

本书汇集 97 年 1—6 期杂志所有内容(广告全部删除)16 开本 384 面,高级胶版纸平印,图片清晰度极高。彩页 44 面,封面封底重新设计,进口高级铜版纸印刷,豪华典雅。

限量发行,为收藏精品。

每本 29 元(含挂号费 1 元)。

闯关族的历史闯关族收藏。

另有以下存书可供邮购:

①《'96 上半年合订本》每本 28 元(含挂号费 1 元)。

②《'96 下半年合订本》每本 29 元(含挂号费 1 元)。

③97 年 1 月号以前所有各期杂志全部售完,邮购只有 97 年第二期以后(包括第二期)的杂志。每本 6.40 元。

邮购办法:

①以上各书邮购免收邮费。

②到当地邮局汇款至北京宣外大街西草厂街 39号《电子游戏软件》发行部 邮编:100052

③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹工整。

买一送一! 购一本书免费送彩色大招贴一张。(篮球飞人、樱大战)

Real Bout SPECIAL

特集 壁

依赖天生丽「壁」，
杀敌于无形之中……

饿狼之壁　千奇百怪

自从上集《RB 饿狼传说》开始就出现的RING OUT后，场地边缘的障碍物（这里称之为“壁”）便成为一个很有趣的东西。不知道你对它有多少认识呢？本作中这“壁”的作用还是很大的，下面就看看这些“壁”吧！

「危险之壁」：这类障碍是令人恐惧的，只要你善加利用，运用连续技在被破坏了的壁前面会给对手以致命的打击。

「摇荡之壁」：随着壁的损害度不同，壁会不停地摇晃。别被它蒙蔽了，它的耐久度很高的。把握好壁的耐久值，便可从危险的状况下脱离出来，将敌手打下舞台。

「信赖之壁」：此处的壁为何说可以信赖呢？只因它的耐久值极高，令得想致你于RING OUT的敌手心烦意乱。哈哈，信赖（好象是什么什么“大战”中的“精神”之一？）！！

只要掌握好各个舞台中“壁”的特点，即使你对其出招不太熟悉，将敌手诱之壁旁，然后……嘻嘻嘻嘻，祝你成为“饿狼王”！

危险之壁



壁的耐久值为 33 点

信赖之壁



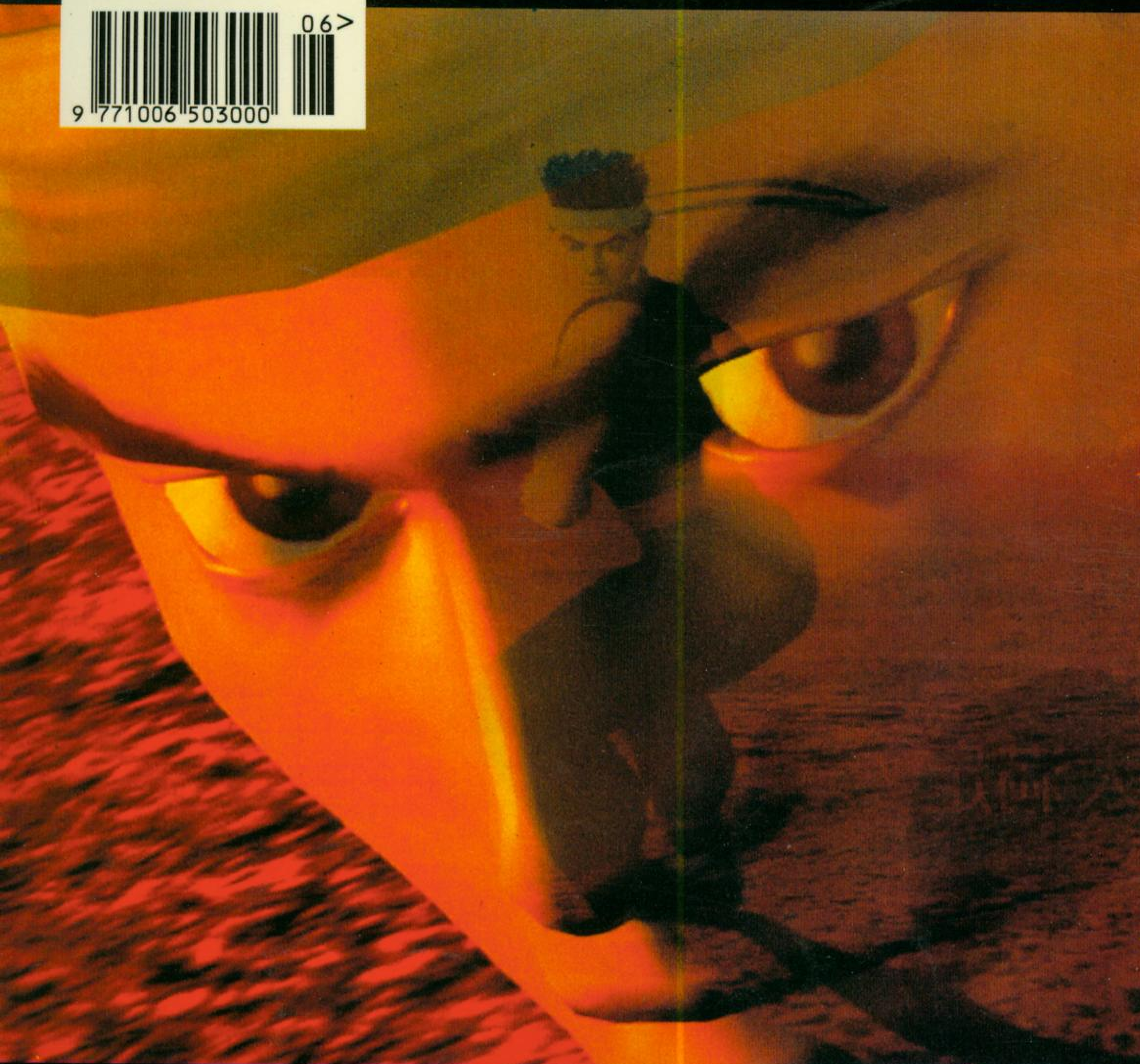
壁的耐久值为 41 点

摇荡之壁



壁的耐久值为 39 点

ISSN 1006-5032



无双战士们的荣光再现

相信大家对威名盖世的3D格斗巨作《VR战士3》已经很熟悉了，不知何时我们能在SS上和它重逢，在家中领略它的无穷魅力……





究极VR霸王三代
再显战士本色！

邮发代号/82-648　统一刊号/CN11-3505/TP　定价：6.40元